

Héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux

Un jeu de rôle par Thomas Munier

Vivre en enfer
Combattre pour son âme
Mourir d'amour

Ce jeu est dédié aux joueurs des campagnes
Les Épines de la Rose et *Fondation Prométhée* :

Anna
Fabien
Hélène
Jean-Philippe
Laurent
Namik
Romain
Silver
Thomas
Tristan
Victorien

CRÉDITS

Texte par Thomas Munier

Playtesteurs

Agénor, Anna, Antoine, Catherine, Christophe, Coline, David, Denis, Emmanuelle, Fabrice, Flavie, Géraldine, Gilles, Guillaume, Hervé, Jean, Jean-François, Jean-Philippe, Jeff, Jérôme, Josian, Julien, Julien (de Vannes), Kevin C, Kevin R, Laurent, Malvina, Manuel, Mewen, Michel, Miriam, Namik, Nathalie, Patricia, Pierre, Pierre A, Quillian, Raphaël, Renaud, Romaric, Rozanne, Simon, Sophie, Tiphanie, Vianney, Yoann, Yoni.

Meneurs playtesteurs

Philippe Badury, Valentin Crépeau, Fabrice Da Silva.

Relecteurs

Philippe Badury, Laury « Shiryu » Chable, Catherine Colin-Cousseau, Valentin Crépeau, Philippe Debar, Julien De Monte, Guillaume Fouillet, Fabien Hildwein, Tony Martin, Jean-Marc Moro, Colin Niaudet, Fabrice Pouillot, Maud Rossi, Frédéric Sintes.

Polices gratuites utilisées

Day Roman, Mom's Typewriter, Old Newspaper Type, Powderfinger Type

Iconographie

La couverture est extraite d'une gravure de Gustave Doré. Son œuvre est dans le domaine public.

Crédits littéraires

† Shub-Niggurath est une création d'Howard Philips Lovecraft (1890-1937), Hastur est une création d'Ambrose Bierce (1842-1914 ?), le Roi en Jaune est une création de Robert Williams Chambers (1865-1933). Leurs œuvres sont dans le domaine public.
† Le roman *Le Festin Nu* de William S. Burroughs (1914-1997) est une source d'inspiration.
† L'orgone est un terme inventé par le psychiatre et psychanalyste Wilhelm Reich (1897-1957).

Avertissement

Ce jeu présente un contenu pouvant être considéré comme violent ou choquant. Je tiens à avertir que je m'adresse à un public mature. J'avertis également que le contenu violent et choquant est contextuel. Je présente un univers de fiction et ne souhaite pas faire l'apologie d'idéologies ou de pratiques contraires à la morale. Quand des idéologies et des religions sont citées, elles représentent une extrapolation futuriste. Je réalise ces extrapolations dans un cadre fictionnel et ne propose en aucun cas un jugement de valeur.

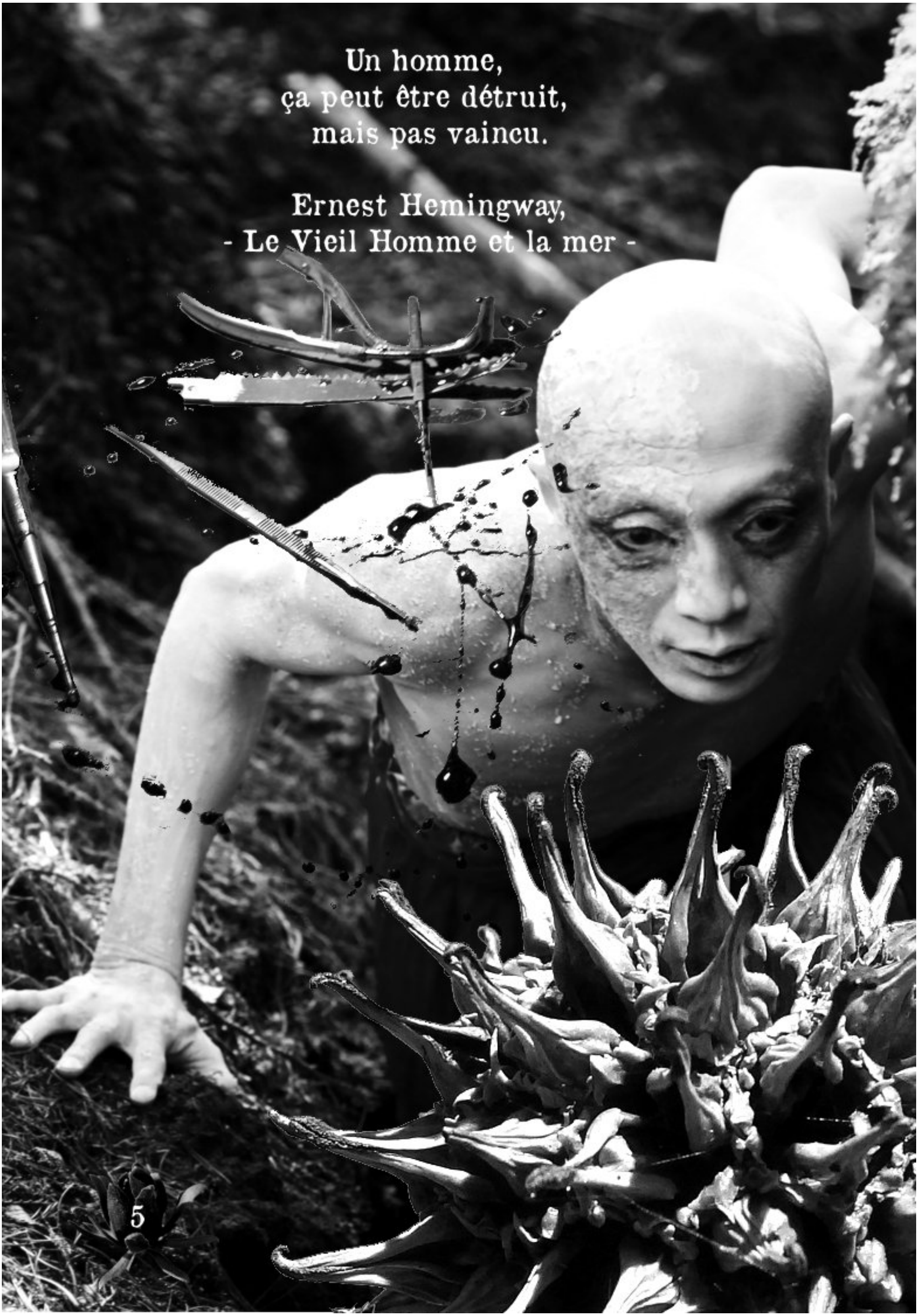
Ressources & Communauté

Sur le blog Outsider, à la rubrique Millevaux / Inflorenza :

http://outsider.rolepod.net/millevaux/

Vous y trouverez des aides de jeu à imprimer et le lien vers le forum du jeu. Sur le forum, vous trouverez les comptes-rendus de mes parties d'*Inflorenza* et de celles d'autres joueurs. Vous pourrez m'y poser des questions et partager votre expérience du jeu.

Si vous postez vous-même un compte-rendu de partie, je serai heureux de vous lire et de vous offrir la version PDF illustrée du jeu.



Un homme,
ça peut être détruit,
mais pas vaincu.

Ernest Hemingway,
- Le Vieil Homme et la mer -

SOMMAIRE

CONSEILS DE JEU : MODERATO

CONSEILS DE JEU : ALLEGRO

CONSEILS DE JEU : VIVACISSIMO

THÈMES



Aut Caesar, aut nihil (Ou César, ou rien)
Çesar Borgia

AIDES DE JEU



Ces documents sont téléchargeables sur http://outsider.rolepod.net/millevaux

Essentiels

Définitions

† La **narration** est l'action de raconter ce qui se passe, ce qui s'est passé ou ce qui va se passer.
† Un **conflit** est un moment de l'instance où les joueurs utilisent les règles pour que leurs personnages atteignent leurs **objectifs**.
† Un **conflit simple** est un conflit impliquant seulement un joueur.
† Un **conflit duel** est un conflit dans lequel deux joueurs lancent des dés et confrontent leurs résultats pour décider de l'issue du conflit.
† L'**objectif** est ce que le joueur en conflit cherche à atteindre s'il gagne le conflit.
† La **feuille de personnage** est constituée de **phrases**. On **utilise** une phrase dans un conflit quand elle constitue une motivation, une ressource ou un handicap.
† Un **dé de sacrifice** est un dé dont le score est 1 ou 2.
† Un **dé de puissance** est un dé dont le score est 11 ou 12.
† Un **dé de souffrance** est un dé dont le score est entre 3 et 10.
† **Sacrifier une phrase** consiste à barrer une phrase suite à un dé de sacrifice.

L'univers de jeu

Dans le futur, longtemps après un cataclysme. Une forêt hantée recouvre les ruines de l'Europe. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Des monstres surnaturels, les Horlas, les terrorisent. L'égrégore, somme de toutes les hantises humaines, façonne les évènements jusqu'au cauchemar. L'avenir de Millevaux est entre les mains des héros, des salauds et des martyrs de l'enfer forestier.

Les intentions de ce jeu

† Les joueurs incarnent des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Ils vont s'allier ou entrer en compétition.
† Chaque joueur incarne un personnage à qui il devra imposer des sacrifices pour contrôler son destin.
† C'est un jeu de rôle d'horreur épique centré sur le personnage et sur l'histoire.

NANOFLORENZA / Mémo règles du joueur

Dés de sacrifice	Dés de puissance	Dés de souffrance	Dé de pouvoir

Thèmes : 1 Folie 2 Mémoire 3 Nature 4 Corruption 5 Égrégore 6 Société 7 Clan 8 Religion 9 Science 10 Amour 11 Pulsions 12 Chair

Création de personnage (à la première instance du joueur)

† Lancer un dé et écrire une phrase. Elle doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu.

Clôture de l'instance

† Clôturer l'instance **sans conflit** (lancer un dé et écrire une phrase).
† Clôturer l'instance en engageant un **conflit simple** ou un **conflit duel**. Les joueurs hors du conflit peuvent s'**allier** à l'un ou l'autre des joueurs en duel.

Conflit, lancer de dés

† Chaque joueur pose un dé par phrase utilisée. Maximum 6 dés par camp.
† 1-2 = dé de sacrifice / 3-10 = dé de souffrance / 11-12 = dé de puissance.
† **Un seul dé de sacrifice** = il tue tous les autres dés de la main.
† **Plusieurs dés de sacrifice** = ils contaminent tous les autres dés de la main.
† **Les dés de sacrifice et de puissance permettent de gagner le conflit**.
† **En cas de conflit duel, si les deux joueurs sont donnés gagnants :**
Avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de puissance.
Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de souffrance.
Si égalité = avantage au joueur qui a déclenché le duel.

Conflit, conséquences

† Si on a des dés de puissance et des dés de souffrance, on peut **ignorer** les dés de souffrance.
† On **rationne** les dés de puissance et les dés de souffrance (pas plus que le nombre de joueurs de son camp).
† On **relance** les dés de puissance et de souffrance.
† Chaque joueur en conflit fait **circuler** les dés. Il peut en garder ou en donner à d'autres joueurs. Ceux-ci qui n'étaient pas ses alliés peuvent refuser les dés reçus.

† **Un dé de sacrifice** = Barrer une phrase.
† **Un dé de puissance / souffrance** = écrire une phrase de puissance / souffrance.

Toutes les phrases sont sacrifiées = le personnage est éliminé.
Total de 12 phrases non sacrifiées = le personnage accomplit son destin.

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Mémoire**	tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge
3	**Nature**	forêt, arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, mer, montagne, désert
4	**Corruption**	dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale
5	**Égrégore**	légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin
6	**Société**	ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple
7	**Clan**	société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères
8	**Religion**	catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme
9	**Science**	alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Pulsions**	orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation

Encyclopédie minuscule

Âge d'Or :
Période historique avant la catastrophe. Beaucoup pensent que Millevaux a toujours été ainsi et qu'il n'y a eu ni catastrophe ni Âge d'Or.

Choc en retour :
Retour d'un sortilège à son envoyeur.

Corruption :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). La corruption est l'essence de la forêt, c'est un agent mutagène qui véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. Elle constitue l'énergie de la sorcellerie.

Dead Zone Mémorielle :
Frontière qui sépare les souvenirs émotionnels intacts et ceux plus anciens effacés à cause du Syndrome de l'Oubli.

Déité Horla :
Les Déités Horlas sont parmi les premiers Horlas apparus après le Jour de la Catastrophe. Elles concentrent des quantités massives de corruption et d'égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine. Seul Shub-Niggurath les surpasse.
Une Déité Horla est l'incarnation d'un des principes de la corruption (la dégénérescence, la fertilité, la mutation...).

Égrégore :
L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (la corruption) et une onde (l'égrégore). Si la corruption n'est que matière brute, l'égrégore est la rémanence de toutes les hantises humaines. Elle influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des Horlas et dicte les codes de la sorcellerie.

Horla :
Terme qui désigne, dans la superstition de Millevaux, les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent l'humanité d'extinction.

Langue Putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les Horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

Mur de la Honte :
Muraille gigantesque et réputée infranchissable qui entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà : l'Extérieur.

Orgones :
Les orgones sont des fluides organiques qui sont à la fois une source d'énergie, une drogue et le plus puissant aphrodisiaque de Millevaux. On peut les synthétiser grâce à des machines à orgones.

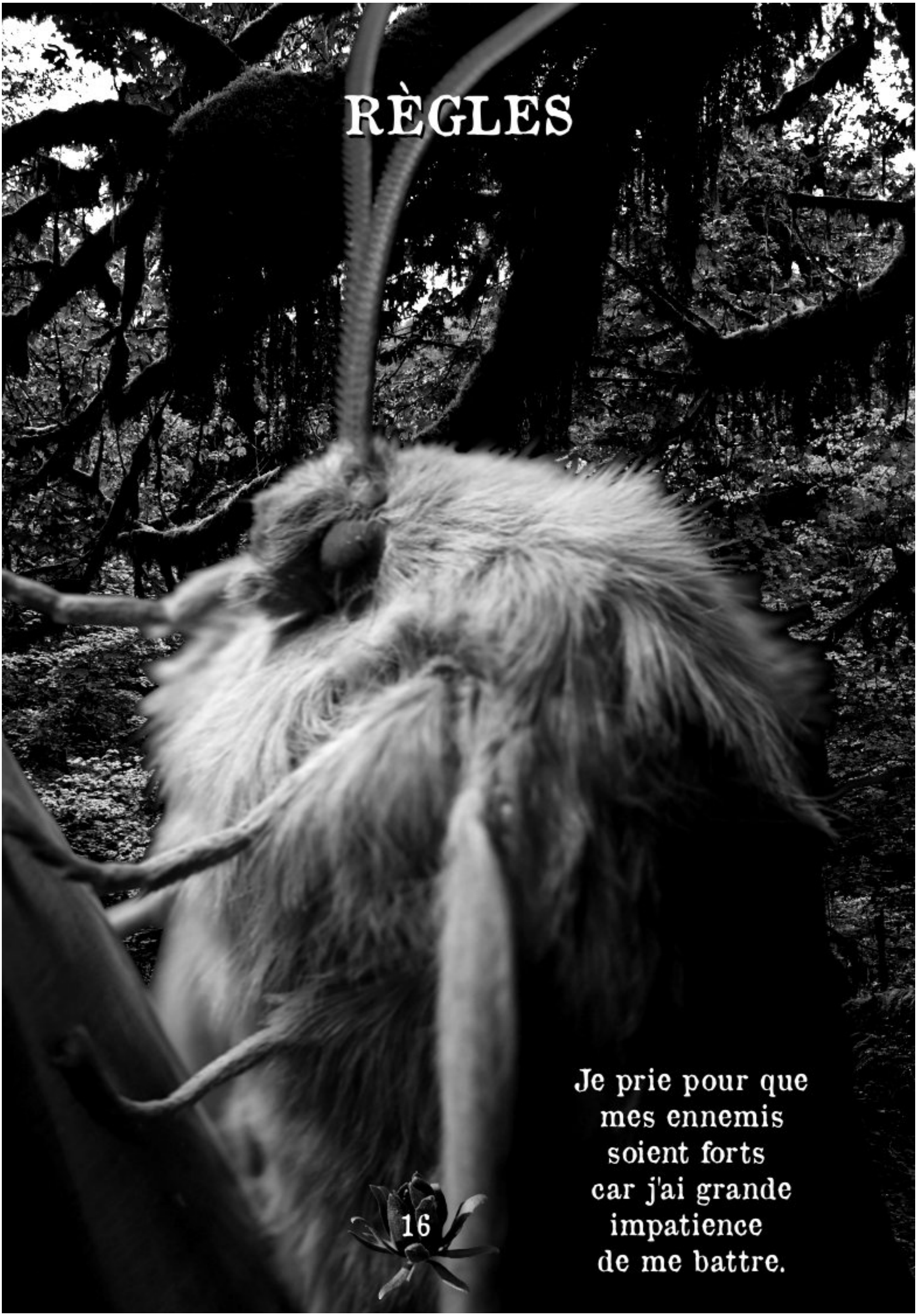
Roi en Jaune :
Cette divinité vêtue de loques jaunes et d'une burqa masquant son visage cherche à être vénérée et à répandre la folie. On l'associe à l'Ordre K, organisation terroriste à l'origine de C-Day, et à l'opium jaune, drogue puissante qui donne des visions transcendantes et provoque la folie.

Shub-Niggurath :
Divinité associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

Sorcellerie :
La sorcellerie est l'art de manipuler la corruption et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. La corruption et l'égrégore le manipulent en retour, altérant son corps et son esprit.

Syndrome de l'Oubli :
Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. Le Syndrome de l'Oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des évènements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée. Parfois, des souvenirs remontent brutalement à la surface, on les appelle des **flachebaques.**

RÈGLES



Je prie pour que
mes ennemis
soient forts
car j'ai grande
impatience
de me battre.

Présentation

Le Jeu de Rôle

Dans un jeu de rôle, plusieurs joueurs ont une conversation dans laquelle ils imaginent une fiction. Chacun s'attribue au moins un **personnage** dans cette fiction commune. Il y a aussi des personnages sans joueur attitré, des **figurants**. Les joueurs utilisent les règles du jeu pour se mettre d'accord sur ce qui se passe dans la fiction, soit parce que le dialogue ne suffit pas à les mettre d'accord, soit parce que les règles leur permettent d'obtenir une fiction plus intéressante.

Une partie de jeu de rôle peut être un divertissement, un défi ludique, une forme d'art, une expérience de réalité virtuelle. Ou tout ça en même temps. Les joueurs sont leur seul public. Ils cherchent à jouer une partie qui les intéresse. Ils ne cherchent pas à séduire un public extérieur et ne s'inscrivent pas dans le cadre d'un test psychologique.

Le jeu de rôle se pratique en séances isolées ou en campagne, c'est-à-dire une série de séances qui suivent une seule grande histoire.

L'univers de jeu

Dans le futur, sur les ruines de l'Europe. Longtemps après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Une forêt hantée, qu'on appelle Millevaux, recouvre le continent, de l'Angleterre aux Monts Oural, de la Scandinavie au Maghreb. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Ils le disputent à la nature et à des monstres surnaturels, les Horlas. L'égrégore, trame psychique issue de toutes les hantises humaines, façonne les évènements jusqu'au cauchemar. L'histoire de ce monde est entre les mains de quelques individus. Ils sont gorgés d'égrégore. Un destin hors-norme les attend. Ce sont les héros, les salauds et les martyrs de l'enfer forestier de Millevaux.

Intentions et principes

Les intentions suivantes sont à considérer comme des règles. Si on applique les règles qui suivent de façon purement mécanique sans respecter ces intentions, on ne joue pas à *Inflorenza*.

† **Les joueurs incarnent des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Ces personnages vont s'allier ou s'affronter.**

† **Chaque joueur doit accepter des sacrifices pour son personnage afin de contrôler son destin.**

† **Le jeu est centré sur les personnages.** On s'intéresse aux conflits qui impliquent directement les personnages. On s'intéresse aux relations entre les personnages avant la découverte de l'univers.

† **Le jeu est aussi centré sur la création commune d'une histoire d'horreur épique.** Un drame de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux.

Les principes de ce jeu

† **On peut jouer en séances isolées avec des personnages et des décors variés. On peut aussi reprendre les mêmes personnages et le même décor sur plusieurs séances. Cette série de séances s'appelle une campagne.**

† Un joueur endosse la fonction de Confident. **Il existe deux modes de jeu, Carte Rouge et Carte Blanche.** Dans les deux modes, le Confident veille à expliquer les règles, transmettre l'univers de jeu, aider les autres joueurs à développer leurs personnages et construire leur partie de l'histoire. Dans le mode Carte Blanche, il possède des responsabilités supplémentaires sur l'histoire.

† Ce n'est pas un jeu littéraire. Les joueurs sont invités à explorer leur personnage et l'histoire, à dire et faire ce qui leur plaît, tant que ça suit la logique et le feeling des évènements. En revanche, consacrer trop de temps et d'énergie à élaborer une histoire sophistiquée casserait le rythme, la logique et le plaisir du jeu.

Résumé d'une séance de jeu

Les joueurs incarnent des **personnages**, héros, salauds et martyrs dans un décor, l'enfer forestier de Millevaux, avec des **figurants**. L'un des joueurs endosse la fonction de **Confident** et anime la séance. Il existe deux modes de jeu, **Carte Rouge et Carte Blanche**. En mode Carte Blanche, le Confident a des responsabilités étendues.

Chaque personnage possède une **feuille** sur laquelle son joueur va écrire des **phrases** qui racontent son histoire, lui servent de motivation, de ressources ou de handicap... et de points de vie.

Le jeu se décompose en tours, les **instances**. Chacun son tour, chaque joueur joue une instance pendant laquelle son personnage tient le rôle principal. Chacun crée son personnage lors de sa première instance. Un personnage peut être éliminé en cours de jeu, son joueur recrée alors un autre personnage.

Au cours de son instance, dans le mode Carte Rouge, le joueur raconte ce qui arrive à son personnage, et clôture l'instance quand il veut arrêter de raconter et de réussir automatiquement tout ce qu'il entreprend. **Dans le mode Carte Blanche**, c'est le Confident qui raconte ce qui se passe.

Le joueur peut clôturer son instance **sans conflit**, ou avec un **conflit simple** où il se mesure à une adversité, ou avec un **conflit duel** contre un autre joueur (à sa demande ou à la demande de l'autre joueur).

Quand l'instance est finie, on passe au joueur à gauche et ainsi de suite. Au début de n'importe quelle instance, on peut décider qu'on arrête la séance à la fin de l'instance, si l'histoire ou l'horaire l'indique.

C'est important de comprendre que la tension et la compétition entre les personnages est un ciment de l'ambiance. Cette compétition n'est pas pour autant obligatoire. Elle peut être résumée à des tensions mineures, masquée par la politesse entre les personnages, ou résumée à la compétition entre joueurs pour le contrôle de l'histoire, mais elle est rarement tout à fait absente du jeu.

Carte Rouge et Carte Blanche

Inflorenza propose deux modes de jeu. Ils respectent tous les deux les intentions du jeu mais diffèrent par les responsabilités du Confident sur l'histoire. À la table de choisir le mode qui lui convient le mieux, sachant qu'on peut en changer d'une séance sur l'autre.

Dans le mode Carte Rouge, chaque joueur contrôle à la fois son personnage et l'histoire autour de son personnage (intrigue, décor, figurants). La négociation avec les autres joueurs sur ce qui se passe dans la fiction intervient quand les personnages et leurs histoires entrent en collision. Le Confident a une fonction d'animateur. Il n'a pas le dernier mot sur ce qui se passe dans l'histoire et les règles n'appuient pas son autorité.

Le mode Carte Rouge est le mode par défaut. Sans précision préalable, tout ce qui est dit dans le livre a trait au mode Carte Rouge.

Dans le mode Carte Blanche, le Confident a le dernier mot sur ce qui se passe dans l'histoire. Il campe le décor et l'intrigue, interprète les figurants. Les joueurs ont le contrôle de leurs personnages. **Au cœur des règles, les exceptions propres au mode Carte Blanche sont présentées en encadré.**

Prérequis

Préparation

Aucune préparation n'est indispensable avant de jouer. Mais s'il veut approfondir, le Confident peut se documenter sur l'univers de jeu ou préparer un **théâtre,** c'est-à-dire un lieu et une situation initiale, une esquisse, sans rentrer dans les détails (cf. chapitre *Théâtres* p 189). Il peut aussi préparer le théâtre en concertation avec les autres joueurs.

Précautions préalables

Au début de la séance, les joueurs peuvent débattre du contenu moral de la fiction. Ils peuvent définir des lignes et des voiles, c'est-à-dire quels éléments « adultes » (sexe, violence...) peuvent être abordés et à quel niveau de détail (suggéré, décrit, surexposé). Ils peuvent aussi convenir que tout le monde fait un effort pour ne choquer personne (démarche « Personne ne sera blessé ») ou qu'au contraire, on se laisse la possibilité de sortir de sa zone de confort, tout en veillant à ce que personne ne se sente ridicule ou agressé (démarche « Je ne t'abandonnerai pas »).

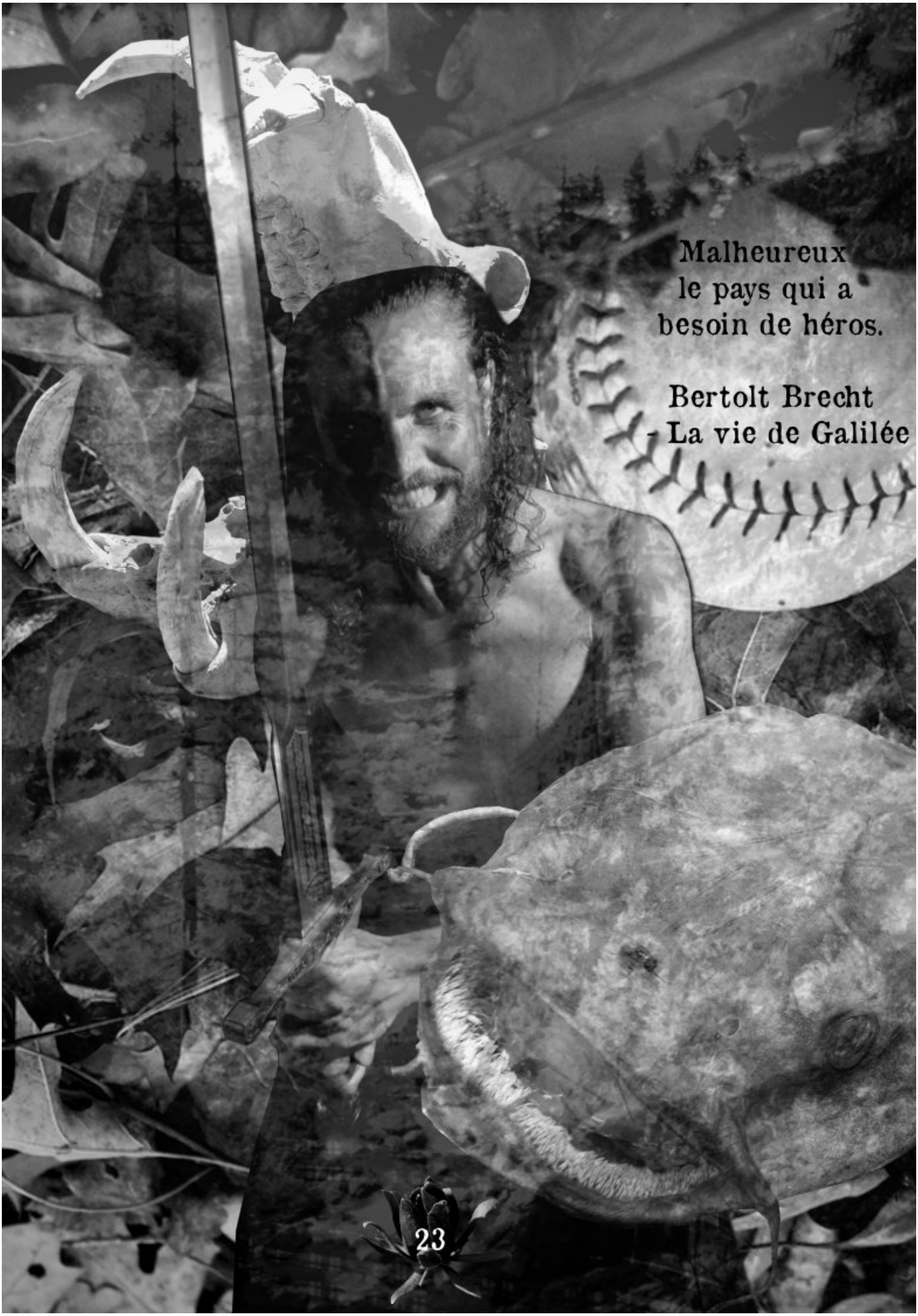
Matériel

Le jeu nécessite douze dés à douze faces. Pour une version avec douze dés à six faces, cf. *Règles optionnelles / Inflorenza Sei* p 53). La réserve de dés est commune à toute la tablée. Chaque joueur s'équipe d'une feuille blanche, de quoi écrire, et de feuilles de rechange.

Une copie du *Tableau des thèmes* doit être à disposition des joueurs. Ces thèmes constituent le canon esthétique et orientent :
† Le caractère, les motivations, les ressources et le destin des personnages.
† Les problématiques de l'histoire que vont créer les joueurs.
† Les figurants, les décors, les évènements, les créatures.

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues
2	**Mémoire**	tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge
3	**Nature**	forêt, arbres, animaux, végétaux, champignons, parasites, infections, survie, voyage, mer, montagne, désert
4	**Corruption**	dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale
5	**Égrégore**	légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin
6	**Société**	ville, état, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple
7	**Clan**	société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères
8	**Religion**	catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme
9	**Science**	alchimie, technologie, post-apocalypse, relique vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres
10	**Amour**	passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance
11	**Pulsions**	orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient
12	**Chair**	combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation


Malheureux
le pays qui a
besoin de héros.

Bertolt Brecht
- La vie de Galilée

Déroulement d'une instance

Les instances

La brique temporelle d'une séance de jeu est l'instance. Une instance est un tour de jeu centré sur l'un des personnages. Il n'y a pas de jeu ou de création de personnage avant la première instance. Au début de la partie, on décide quel joueur joue la première instance. À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une instance durant laquelle il crée son personnage et le met en scène. **Pendant son instance, un joueur a le dernier mot sur un certain nombre de choses et son personnage tient le rôle principal**, mais les autres joueurs et leurs personnages peuvent quand même intervenir. Une fois qu'on a fini un tour de table, on en commence un nouveau, en conservant les mêmes personnages. Quand l'un des personnages est éliminé, son joueur doit en recréer un nouveau, de façon à avoir toujours un personnage à interpréter, au moins pendant son instance. La séance se termine toujours à la fin d'une instance.

Les phrases

Tout au long d'une séance, **il faut écrire des phrases mais ce n'est pas un jeu littéraire.** Les **phrases** n'ont pas besoin d'être longues, ou poétiques, ou d'une grammaire parfaite. Ce sont de simples informations, elles doivent être pratiques à exploiter en jeu.
Phrase, exemple 1 : Je combats avec l'épée de mon père.
Phrase, exemple 2 : Je pense qu'elle est digne de ma confiance.

Les règles prescrivent des contraintes pour l'écriture des phrases. S'il vaut mieux les suivre dans l'intérêt de l'histoire, les joueurs peuvent ignorer une contrainte de temps en temps, par souci de fluidité.

Carte Blanche : Tout au long de la séance, **quand un joueur écrit une nouvelle phrase, le Confident en contrôle le contenu.** Il peut demander au joueur de réécrire sa phrase pour des raisons de logique, d'esthétique, d'équilibre des chances, ou pour respecter les contraintes que les règles prescrivent pour la phrase. Dans d'autres cas, il peut imposer au joueur le contenu de la phrase, ou une partie du contenu.

Bien entendu, le Confident a tout intérêt à user de ces droits avec modération. Il ne peut pas faire écrire une phrase qui s'applique à la volonté du personnage (le faire tomber amoureux d'une personne, lui faire récupérer un objet) sans l'accord du joueur ou l'appui des règles de conflit. Dans la plupart des cas, il va se fier au bon sens et au fair-play des joueurs, ou faire des suggestions.

Les joueurs ne peuvent pas ignorer les contraintes d'écriture prescrites par les règles, mais le Confident peut le leur permettre de temps en temps, par souci de fluidité.

Début de l'instance, création de personnage

Si le joueur en instance n'a pas de personnage en jeu, il crée un nouveau personnage. À cette occasion, il peut **inventer** un personnage dont l'existence n'avait pas été évoquée, ou **transformer** en personnage un figurant décrit précédemment. Pour cela, il lance un dé, consulte le tableau des thèmes et relève le thème correspondant au score du dé. Il prend une feuille vierge, ce sera sa **feuille de personnage**. Il y écrit une phrase inspirée du thème donné par le dé. Cette phrase doit comporter le verbe *vouloir* (sujet et conjugaison libres) et un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu s'il en existe déjà. Il apporte la narration nécessaire pour expliquer ce qu'il écrit. **Cette première phrase est importante** parce qu'elle donne au personnage une consistance, un objectif et un lien avec les autres personnages. Elle sert à lancer l'histoire et mérite donc un soin spécial.

Seules les phrases écrites à la création du personnage ont besoin de respecter ces deux contraintes : le verbe *vouloir* et le lien avec la phrase d'un autre personnage.

Première phrase, exemple 1 : Je veux punir tous ceux qui parlent avec les animaux. *(thème : Nature)*
Première phrase, exemple 2 : Un Horla me pourchasse, il veut me tuer. *(thème : Pulsions)*

Le joueur peut inventer un nom pour son personnage tout de suite ou conserver son anonymat le temps qu'il veut.

Le Confident crée aussi un personnage et joue aussi des instances. Il détermine quel joueur joue la première instance, soit il joue en premier pour guider, soit il demande qui est volontaire pour commencer. S'il préfère se concentrer sur l'animation de la séance, il ne crée pas de personnage et ne joue pas d'instance.

Carte Blanche : Le Confident ne crée pas de personnage et ne joue pas d'instance. Il se concentre sur le contrôle du décor et des figurants.

Début de l'instance, choix de la fin de la séance

Le jeu peut durer autant d'instances qu'on le veut. Au début de chaque instance, si le jeu a duré assez longtemps, si les joueurs ont des impératifs horaires ou si l'histoire atteint son climax ou son dénouement, ils décident que la séance se clôture à la fin de cette instance. On peut fixer la fin de la séance au milieu d'un tour de table car rien n'oblige à jouer autant d'instances chacun. La dernière instance suit les règles habituelles, mais les joueurs doivent veiller à clôturer l'histoire.

Fin de l'instance et fin de la séance

À la fin de l'instance, le joueur à gauche commence une nouvelle instance.

Sauf si cette instance a été définie comme la fin. Alors, la séance se termine. Si les joueurs veulent jouer en campagne, c'est-à-dire poursuivre l'histoire sur plusieurs séances, ils conservent leurs feuilles de personnages mais ils noircissent toutes les phrases sacrifiées. Une phrase noircie ne sera pas comptée comme une phrase sacrifiée si le personnage est éliminé lors de la séance suivante et qu'il faut en créer un nouveau.

Ils notent dans quel ordre ils jouaient leurs instances et le nom du joueur dont c'était le tour de jouer. Ce sera lui qui commencera la première instance lors de la prochaine séance.

Personnage éliminé et création d'un nouveau personnage

Un personnage peut être éliminé du jeu pour trois raisons : son élimination était l'objectif d'un conflit, le joueur a sacrifié toutes ses phrases au terme d'un conflit, ou le personnage a atteint douze phrases non sacrifiées (**accomplissement**).

Quand un personnage est éliminé, cela signifie qu'il est mort, prisonnier, disparu, hors d'état d'agir ou a renoncé à la condition de héros, de salaud ou de martyr. À moins qu'il s'agisse d'un état encore plus mystérieux. **Si le personnage est éliminé parce qu'il a atteint douze phrases non sacrifiées**, il accomplit son destin, soit dans une mort héroïque, un exil digne ou l'accession à un statut, à une nature supérieure, tel que le héros, le salaud ou le martyr ultime.

Le joueur concerné doit raconter comment se passe l'élimination de son personnage, en lien avec ce qui est arrivé dans l'histoire.

Une fois son personnage éliminé, le joueur concerné prend une nouvelle feuille et crée un nouveau personnage. Il peut aussi attendre le début de sa prochaine instance pour le faire. **Seule exception :** il ne recrée pas de personnage si la fin de la séance est atteinte et qu'il ne reste plus de conflit à jouer.

Pour créer son nouveau personnage, il compte le nombre de phrases sacrifiées sur la feuille de son ancien personnage et lance autant de dés. Pour chaque dé lancé, il écrit une phrase sur le thème correspondant au score du dé. L'une de ces phrases doit comprendre le verbe *vouloir* et un lien avec la phrase d'un autre personnage en jeu. Il accompagne l'écriture de ces phrases de la narration nécessaire pour les expliquer. **Si le personnage éliminé n'avait aucune phrase sacrifiée,** alors le joueur crée un nouveau personnage avec une seule phrase.

Le nouveau personnage peut être un personnage qui a été éliminé précédemment, que ce soit le sien ou celui d'un autre joueur, du moment qu'au moins un nouveau personnage a déjà été créé entre les deux. Pour ne pas ternir l'aura des personnages accomplis, il convient de ne les reprendre qu'à titre exceptionnel.

On reprend l'identité de cet ancien personnage, pas les ressources que constituent ses phrases. On ignore le contenu de sa feuille, tant dans le contenu des phrases que dans leur nombre.

Au cours de l'instance

Au début de l'instance, le joueur crée un personnage ou s'il en déjà un, continue à l'interpréter. Au cours de l'instance, il raconte le présent de son personnage. **Ce qu'il ressent, ce qu'il pense, ce dont il se souvient, de quoi il a l'air, ce qu'il transporte, ce qu'il fait. Il peut aussi dire ce qu'il perçoit, ce qui lui arrive,** autrement dit contrôler le décor, l'intrigue, les figurants. Il peut être bref ou apporter une foule de détails. Les autres joueurs peuvent lui donner des conseils et des suggestions. Il peut aussi demander au Confident de lui dire **ce qu'il perçoit et ce qui lui arrive. Mais en tant que joueur en instance, il garde le dernier mot sur ce qui se passe.**

Le joueur raconte, exemple : *Arnaud, joueur en instance, raconte qu'Isaac, son personnage, a froid. Il a peur, il est abandonné dans la forêt. Il se souvient qu'il parlait à une mystérieuse dame puis il a eu une absence et s'est réveillé là. Il est hirsute, hagard. Il porte une épée couverte de sang. Il remonte ses traces en arrière pour savoir d'où il vient. Soudain, un ours (figurant) surgit de la pénombre et l'attaque. Il tue l'ours d'un seul coup d'épée. Cette force et cette rage lui étaient inconnues.*

Le joueur en instance ne peut pas contredire ce qui a été raconté lors des instances précédentes. Avec modération, il peut quand même demander l'accord aux autres joueurs pour le faire, s'il peut expliquer que telle observation était un mensonge, une erreur ou une illusion.

Il ne peut pas dire ce que font les autres personnages. Il peut supposer des faits les concernant, mais s'il veut que ce fait soit vrai, il devra demander l'accord du joueur concerné. Si celui-ci refuse, le joueur en instance doit admettre que ce fait n'est pas vrai ou demander un conflit duel contre le joueur concerné avec pour objectif que le fait soit vrai.

Carte Blanche : C'est le Confident qui raconte **ce que le personnage perçoit et ce qui lui arrive**. Il réagit en cela aux actions du personnage mais il est lui aussi proactif. Il décrit les lieux, fait intervenir des figurants, offre une adversité au personnage. Pour cela, il doit en priorité s'inspirer des phrases du personnage en instance pour proposer un décor et des évènements qui y soient liés.

Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent faire intervenir leurs personnages s'ils sont à proximité du personnage en instance. Ils peuvent dire ce que font leurs personnages mais ne peuvent pas décrire les évènements, le décor ou les figurants.

Quand le joueur en instance arrive à un point où il veut arrêter de décider ce qui se passe, il clôture son instance. Pour cela, il a trois possibilités : **il clôture sans conflit, il clôture avec un conflit simple ou clôture avec un conflit duel. Il est impossible de cumuler ces possibilités ou d'en faire une plusieurs fois de suite dans la même instance.**

Carte Blanche : Le Confident peut imposer de clôturer l'instance avec un conflit simple (cf. *Clôture de l'instance, avec conflit simple* p 30).

Clôture de l'instance, sans conflit

Quand le joueur souhaite apporter une fin calme à son instance, il la clôture sans conflit. Il lance alors un dé. Il consulte le tableau des thèmes et relève celui qui correspond au score du dé. Il écrit sur sa feuille une phrase inspirée de ce thème. Soit cette phrase résume ce qui s'est passé dans l'instance en rajoutant un détail lié au thème, soit elle apporte un fait nouveau lié au thème.

<u>Clôture sans conflit, exemple 1 :</u> Après qu'Isaac ait tué l'ours, Arnaud veut écrire une phrase qui rapporte ce fait. Il lance un dé et obtient 11 (Pulsions). Il écrit Une rage inhabituelle m'a donné la force de tuer cet ours.

<u>Clôture sans conflit, exemple 2 :</u> Après qu'Isaac ait tué l'ours, Arnaud lance le dé sans a priori sur le contenu de sa phrase. Il obtient 5 (Égrégore) et écrit Le fantôme de l'ours me poursuit. *Pour le justifier, il raconte comment un ectoplasme d'ours apparaît sur la dépouille de l'animal et commence à suivre Isaac sans un bruit.*

Clôture de l'instance, avec conflit simple

Le joueur en instance s'engage dans un conflit simple quand on atteint un point culminant de suspense. On se demande si son personnage réussira à prendre telle décision difficile, à réussir telle action cruciale, ou si tel évènement particulier qui le concerne est possible. C'est un moment où le personnage se heurte à une adversité extérieure ou intérieure. Ce peut être aussi un point de bascule où l'on se demande si le personnage va avoir un destin de héros, de salaud ou de martyr. **Cette situation conflictuelle est de préférence liée à une des phrases de son personnage.** Si le conflit n'est lié à aucune phrase du personnage, on ne le maintient que si la participation du personnage parait logique et intéressante. Si c'est une péripétie sans intérêt, parce qu'elle n'est pas centrée sur le personnage ou qu'elle n'est pas un détail fort de l'histoire, on évite d'en faire un conflit.

Le joueur en instance peut décider tout seul de s'engager dans un conflit simple, ou le Confident ou les autres joueurs peuvent l'y inciter s'ils estiment que ce n'est pas logique ou intéressant que telle décision, telle action ou tel évènement réussisse automatiquement.

Clôture avec conflit simple, exemple : Au moment où Arnaud dit qu'il tue l'ours, les autres joueurs lui font remarquer que c'est trop facile. Cette attaque peut être liée au fait que quelqu'un l'a sans doute volontairement abandonné aux dangers de la forêt. Le joueur accepte alors de faire un conflit simple de cette rencontre avec l'ours.

Carte Blanche : On ne joue plus de conflit simple pour une décision du personnage, à moins que celui-ci tente de résister à une manipulation mentale. On n'en joue plus non plus pour statuer sur l'existence d'un fait ou d'un évènement, c'est maintenant le Confident qui décide de l'existence des faits et des évènements extérieurs aux personnages. Le Confident peut imposer au joueur en instance de jouer un conflit simple s'il s'oppose à ce que telle action du personnage en instance réussisse automatiquement, ou si le personnage veut résister à une adversité que le Confident lui oppose.

Clôture de l'instance, avec conflit duel

Le conflit duel est **imposé** par le joueur en instance ou par un joueur hors instance. Quand l'un demande un duel, l'autre ne peut s'y dérober. **Il ne peut y avoir de duel entre deux joueurs hors instance.** Ils devront attendre l'instance de l'un ou de l'autre.

Quand une opposition émerge entre le joueur en instance et un joueur hors instance, il est toujours possible de négocier dans un premier temps. Mais le désaccord persiste si le joueur en instance fasse valoir le fait qu'il a le dernier mot pendant son instance. Les joueurs peuvent en rester là ou trancher l'opposition en s'engageant dans un conflit duel. **Voici les oppositions qui peuvent entraîner un conflit duel :**
† Un joueur hors instance est en désaccord avec ce que raconte le joueur en instance concernant son personnage.
† Le joueur en instance veut s'opposer à l'action d'un personnage hors instance, ou inversement.
† Le joueur en instance et un joueur hors instance peuvent vouloir que leurs personnages s'affrontent. Leurs intérêts peuvent aussi s'affronter au cours d'une scène où leurs personnages sont séparés (par l'intermédiaire magique de l'égrégore).
† Le joueur en instance a annoncé un conflit simple et un joueur hors instance s'oppose à ce qu'il gagne ce conflit. **Avant que le conflit simple soit joué, on le convertit alors en conflit duel.**

Les conflits duels donnent du sel au jeu. Mais les joueurs hors instance ne doivent pas les utiliser pour s'accaparer du temps de parole. **Ils ne doivent demander un duel que si cela paraît vraiment important et logique.**

<u>Clôture de l'instance avec conflit duel, exemple :</u> Supposons qu'Arnaud a déclaré qu'Isaac tuait l'ours sans jouer de conflit. Laure, qui joue le personnage d'Écorce s'appuie sur sa phrase Cette forêt m'appartient *pour intervenir. Elle veut s'emparer de la dépouille de l'ours. Isaac s'y oppose. Laure demande alors un conflit duel au sujet de la dépouille de l'ours.*

Conflit, définition de l'objectif

À partir de ce paragraphe, les mécaniques abordées sont valables aussi bien pour le conflit simple que pour le conflit duel.

Le joueur en instance définit l'objectif du conflit, de concert avec son adversaire de duel le cas échéant. **L'objectif est un fait, une décision ou un résultat qui sera atteint si le joueur en instance gagne le conflit.** Dans le cas d'un conflit simple transformé en conflit duel, on reprend l'objectif du conflit simple.

Objectif, exemple 1 : J'ai le cran de regarder la tête cachée dans ce sac plastique.

Objectif, exemple 2 : Je tue l'ours.

Objectif, exemple 4 : Isaac pense qu'il est le véritable maître de cette forêt. Il joue un conflit simple pour savoir s'il existe dans la forêt un château portant ses armes.

On définit aussi un contre-objectif, c'est-à-dire ce qui sera atteint si le joueur en instance perd le conflit. Le contre-objectif est l'inverse ou l'opposé de l'objectif, ce qui paraît logique ou intéressant. En cas de duel, **l'objectif de l'adversaire est le contre-objectif**.

Contre-objectif, exemple : Si l'objectif de Parsifal est « Parsifal séduit la Reine Fougère », l'objectif de Lise peut être « Parsifal ne séduit pas la Reine Fougère », « Parsifal écœure la Reine Fougère » ou « Lise séduit la Reine Fougère ».

Tenter à répétition d'atteindre un même objectif n'est pas élégant. **Si un objectif n'a pas été atteint une première fois, il est inatteignable**, du moins pour le prochain tour de table.

Un joueur peut déclencher un duel pour demander en objectif l'élimination du personnage de l'adversaire, mais l'adversaire doit donner son accord. S'il est d'accord, il peut demander en **contre-objectif** l'élimination du personnage du joueur qui a déclenché le duel. Si ce dernier refuse, il doit reformuler son objectif.

L'objectif du conflit peut être d'éviter l'élimination d'un des personnages, si le joueur concerné est d'accord. Il peut demander l'élimination du personnage en conflit comme contre-objectif.

Objectif élimination, exemple : *Écorce (joueuse hors instance) ordonne à Isaac (joueur en instance) de se suicider. Contre-objectif : l'élimination d'Écorce.*
Objectif non-élimination, exemple : *À la fin de son instance, Clelia a fini suspendue à une branche au-dessus d'un précipice. Lors de son instance, Sandro demande à jouer un conflit simple avec pour objectif : « Sandro sauve Clelia d'une chute mortelle ». La joueuse de Clelia accepte, mais demande comme contre-objectif l'élimination de Sandro. En fait, si l'objectif est atteint, tout le monde est sain et sauf. Si l'objectif n'est pas atteint, Clelia et Sandro sont éliminés (on peut imaginer que Sandro va tomber en essayant de tendre la main à Clelia).*

Carte Blanche : Le Confident se garde le droit de demander aux joueurs de changer d'objectif, ou d'imposer un objectif de son choix.
Objectif imposé, exemple 1 : *Objectif : « Arriveras-tu à sauver de la mort ton ami figurant ? ». Contre-objectif : « ton ami meurt ».*
Objectif imposé, exemple 2 : *« Survivras-tu à ce poison ? ». Contre-objectif : ton personnage est éliminé.*
Objectif interdit, exemple : *« Tuer le dragon » est un objectif interdit car ce dragon est trop puissant pour être tué.*

Le Confident doit réserver l'usage de ce droit à des conflits cruciaux ! Dans la majorité des cas, il laisse les joueurs proposer un objectif. Ou il soumet à leur choix plusieurs objectifs possibles, dans l'optique de leur faire entrevoir l'éventail des possibles.
Choix multiple d'objectifs, exemple : *Dans ce combat contre l'homme-mante, choisis-tu comme objectif de le tuer, de le blesser, de l'humilier, de le ranger à tes côtés ou de le fuir ? À moins que tu aies une autre idée ?*

Conflit, alliance

Une fois l'objectif défini, **chaque autre joueur a le choix de s'allier à l'un ou l'autre des joueurs en conflit, ou de rester neutre**. L'alliance permet de faire participer un maximum de joueurs aux conflits. Si une opposition divise la table en deux camps, il suffit de jouer un conflit duel entre deux joueurs, les autres choisiront leur camp, ou pourront rester neutres. **Ces alliances ne durent que le temps du conflit.** Lors du prochain conflit, tout peut changer !

Une alliance signifie qu'un personnage prête main forte à un personnage en conflit ou qu'il intervient à distance, consciemment ou inconsciemment, par l'intermédiaire de la trame psychique, l'égrégore. **Un joueur peut s'allier même si cela dessert l'intérêt de son personnage.** Il le fait s'il joue son personnage comme étant manipulé, téméraire ou masochiste (alliance consciente), ou s'il simule la fatalité qui s'abat contre son personnage (alliance inconsciente, par le biais de l'égrégore).

Ma vengeance est perdue
s'il ignore en mourant
que c'est moi qui le tue.

Jean Racine
- Andromaque -



Conflit, utilisation des phrases

Chaque joueur en conflit ou allié passe maintenant en revue sa feuille de personnage pour voir quelle phrase il peut utiliser dans le conflit. **On peut utiliser une phrase quand elle constitue une motivation, une ressource ou un handicap au cours du conflit**. Si la phrase raconte un fait obsolète mais se réfère à un souvenir du personnage qui le motive dans le conflit, elle peut être utilisée. En revanche, **on ne peut plus utiliser une phrase sacrifiée.**

Quand un joueur utilise une phrase, il prend un dé dans la réserve et le pose sur sa feuille, au niveau de la phrase utilisée. Il énonce la phrase à voix haute. Il explique comment l'histoire justifie qu'il utilise cette phrase, ou raconte comment il se comporte dans le sens de la phrase ou comment il utilise un élément de la phrase comme ressource.

S'il ne peut pas utiliser de phrase mais que la participation du personnage au conflit reste logique et intéressante, le Confident peut lui accorder de poser un unique dé sur sa feuille. Sur cette base, on peut aussi accorder à un joueur qui n'a pas de personnage en jeu de demander un conflit duel sur un fait. Il pourra alors poser un unique dé. Si à l'issue du conflit, il récolte des dés, il devra les utiliser pour créer son nouveau personnage.

Le joueur en instance pose le premier dé. Ensuite, son adversaire pose un dé selon les mêmes règles. Ensuite, c'est un tour du joueur en instance de poser un nouveau dé. À moins qu'un autre joueur déclare s'allier à lui. Il pose alors un dé à sa place. **On peut décliner l'alliance de chaque joueur** qui la propose au moment où il pose son premier dé. Après, il est trop tard. De même, une fois qu'un joueur allié a posé un dé dans le conflit, il ne peut plus se désister ou changer de camp. **Inversement**, quand un joueur a annoncé son alliance, tant qu'il n'a pas posé de dé, il peut toujours se rétracter ou changer de camp.

Ensuite, son adversaire ou un de ses alliés pose un dé. Ensuite, le joueur en instance ou un de ses alliés pose un dé. Et ainsi de suite.

Chaque joueur peut s'arrêter de poser des dés quand :
† Il pense en avoir assez (sachant qu'un allié peut continuer à poser des dés contre l'avis du joueur qu'il aide).
† Il ne peut plus utiliser de phrase.
† Son camp a atteint un quota de six dés.

Les joueurs au sein d'un même camp ne sont pas obligés de poser le même nombre de dés au total. Un camp peut continuer de poser des dés même si l'autre camp a arrêté.

<u>*Utilisation des phrases, exemple :*</u> *Quatre personnages en jeu : Parsifal (en instance), Lise, Ambrose, Clovis. Parsifal et Lise s'affrontent en conflit duel pour gagner l'amour de la Reine Fougère (figurante). Objectif : Parsifal séduit la Reine Fougère. Contre-Objectif : Lise séduit la Reine Fougère. Parsifal utilise sa phrase* J'aime la Reine Fougère *(motivation), il pose un dé. Lise utilise la phrase* Des roses poussent sur mon sang *(ressource) pour offrir une rose à la Reine Fougère. Parsifal utilise* Mon visage est défiguré *(handicap) : sa laideur repoussera ou attendrira la Reine Fougère. Ambrose déclare qu'il s'allie à Lise, et utilise* Je suis aux ordres de Lise *(motivation). Il va colporter des ragots sur le compte de Parsifal. Parsifal n'a plus de phrase à utiliser. Il se tourne vers Clovis, qui lui avait promis une alliance, mais Clovis se rétracte. Le camp de Parsifal ne peut donc plus poser de dé, mais le camp de Lise continue. Lise utilise* J'ai promis à Parsifal de ne pas lui faire de mal *(phrase obsolète) car elle trahit cette promesse en entrant en compétition avec lui. Lise et Ambrose ne veulent pas utiliser de phrases supplémentaires. Clovis parachève sa trahison en s'alliant à Lise. Il utilise sa phrase* Les poèmes des siècles passés résonnent dans ma tête *pour composer un poème que Lise lira à la Reine Fougère. Le camp de Parsifal a posé deux dés, le camp de Lise quatre dés.*

Carte Blanche : Le Confident a le droit de refuser l'utilisation d'une phrase dans un conflit si le joueur ne parvient pas à le convaincre qu'elle est une ressource, une motivation, ou un handicap. Si toutes les phrases que veut utiliser un joueur sont refusées, le joueur a droit à un unique dé.

Conflit, lancer de dés

Chaque joueur en conflit récupère tous les dés posés par son camp et les lance. Une fois que les dés sont lancés, ils vont permettre de savoir si l'objectif du conflit est atteint ou non, et quelles conséquences positives ou négatives le conflit va entraîner pour les personnages.

Les scores de 1 et 2 sont appelés des **dés de sacrifice**, les scores de 3 à 10 sont des **dés de souffrance**, les scores de 11 et 12 sont des **dés de puissance**. Ces dés vont être manipulés entre le lancer et la fin du conflit. On peut mémoriser de quel type de dé il s'agit ou les ranger dans les casiers dédiés aux dés sur les aides de jeu *Nanoflorenza*.

S'il y un seul dé de sacrifice dans la main d'un joueur, il tue tous les autres dés de sa main. Ceux-ci retournent à la réserve.
<u>Dés de sacrifice, exemple 1 :</u> Parsifal (deux dés) contre Lise (quatre dés). Parsifal obtient 2 et 8 : un dé de sacrifice + un dé de souffrance. Le dé de sacrifice tue tous les autres dés. Il ne reste plus qu'un dé de sacrifice. Lise obtient 11,12, 3 et 4 : deux dés de puissance + deux dés de souffrances.

S'il y a plusieurs dés de sacrifice dans la main d'un joueur, ils contaminent tous les autres dés de sa main. Ceux-ci deviennent des dés de sacrifice.
<u>Dés de sacrifice, exemple 2 :</u> Isaac lance 4 dés. Il obtient 1, 2, 7 et 12. Deux dés de sacrifice, un dé de souffrance, un dé de puissance. Comme il a plusieurs dés de sacrifice, ils contaminent toute la main. Le dé de souffrance et le dé de puissance sont contaminés, Isaac a donc en fait quatre dés de sacrifice.

Conflit, définition du gagnant

Si un joueur a obtenu des dés de sacrifice ou des dés de puissance, il gagne le conflit et atteint l'objectif (ou le contre-objectif dans le cas de l'adversaire en duel).

Si un joueur a obtenu uniquement des dés de souffrance, il perd le conflit et n'atteint pas son objectif.

Définition du gagnant en conflit simple, exemple : *Isaac avait pour objectif « tuer l'ours ». Avec quatre dés de sacrifice, il gagne le conflit et tue donc l'ours.*

En cas de conflit duel, si les deux joueurs sont donnés gagnants :
† Avantage a celui qui a le plus de dés de sacrifice.
† En cas d'égalité, avantage à celui qui le plus de dés de puissance.
† En cas d'égalité, avantage à celui qui a déclenché le duel.

Si les deux joueurs sont donnés perdants :
† Avantage à celui qui a le plus de dés de souffrance.
† En cas d'égalité, avantage à celui qui a déclenché le duel.

En cas de litige sur qui a déclenché le duel, on retient le premier joueur qui a dit le mot « duel ».

Définition du gagnant en conflit duel, exemple : *Avec un dé de sacrifice, Parsifal est donné gagnant. Avec deux dés de puissance (et deux dés de souffrance), Lise est donnée gagnante également. Pour les départager, avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice. Parsifal gagne donc le duel.*

Conflit, qui raconte l'issue

En cas de conflit simple, le joueur en instance raconte comment son personnage atteint ou n'atteint pas l'objectif. En cas de conflit duel, c'est le gagnant qui raconte comment il atteint son objectif. Dans les deux cas, celui qui raconte peut apporter de nombreux détails, mais doit garder à l'esprit que le conflit aura aussi des conséquences, qui vont être racontées plus tard, et pas forcément par lui.

Qui raconte l'issue, exemple : *Le joueur de Parsifal raconte comment il atteint son objectif. En l'occurrence, Parsifal séduit la Reine Fougère à la fois par son amour sincère, sa laideur attendrissante, et par l'acharnement de Lise et de ses alliés contre lui. La Reine descend de son piédestal et l'embrasse sur ses cicatrices.*

Carte Blanche : Au moment où un joueur raconte comme l'objectif est atteint ou non, le Confident peut rectifier ce qu'il dit en fonction de la logique ou de l'ambiance qu'il cherche à installer. Il peut aussi raconter lui-même, mais c'est à réserver à des conflits cruciaux.

Conflit, rationnement des dés de puissance et de souffrance

Une fois qu'on a déterminé si l'objectif était atteint, chaque joueur en conflit doit rationner ses dés de puissance et de souffrance. Les dés de sacrifice sont quant à eux tous conservés. Si un joueur a dans sa main plus de dés de puissance que de joueurs impliqués dans son camp, il remet les dés excédentaires dans la réserve. Idem pour les dés de souffrance.

Si un joueur a des dés de puissance et des dés de souffrance, il a le droit d'ignorer la souffrance. Il remet ses dés de souffrance dans la réserve.

Rationnement des dés de puissance et de souffrance : *Isaac joue un conflit simple (objectif : tuer un Horla) avec deux alliés. Ensemble, ils posent six dés. Isaac lance et obtient deux dés de puissance et quatre dés de souffrance. Comme il y a trois personnages dans son camp, il peut garder les deux dés de puissance. Il ne peut garder que trois dés de puissance sur les quatre. Mais Isaac préfère une victoire nette. Il garde alors les deux dés de puissance et remet tous les dés de souffrance dans la réserve.*

Conflit, relance des dés de puissance et de souffrance

Une fois le rationnement effectué, le joueur relance les dés de puissance et de souffrance qui lui restent. Ceux-ci vont entraîner l'écriture de phrases (cf. *Conflit, écriture des phrases* p 43) et la relance permet à ces phrases de porter sur tous les thèmes du tableau, et non pas seulement sur 11 et 12 pour les dés de puissance et 3 à 10 pour les dés de souffrance.

<u>Relance des dés de puissance et de souffrance, exemple :</u> À l'issue de son conflit pour tuer le Horla, Isaac a gardé deux dés de puissance, un 11 et un 12. Isaac les relance, il obtient 1 (Folie) et 7 (Clan). Il aura donc une puissance de Folie (en tuant le Horla, il guérit un traumatisme) et une puissance de Clan (le peuple de la forêt va acclamer sa victoire).

Conflit, circulation des dés

Les dés symbolisent les conséquences positives ou négatives qu'un conflit peut entraîner sur un personnage. Chaque joueur en conflit peut choisir de garder tous ses dés ou d'en donner tout ou une partie de ses dés aux autres joueurs. Il décide selon sa tactique, selon la logique des évènements, et selon comment il se positionne entre héros, salaud et martyr. **Quand un joueur reçoit des dés, il peut les refuser s'il n'est pas l'allié de celui qui lui donne.** Il les refuse s'ils ne lui conviennent pas (les dés de sacrifice et les dés de souffrance sont souvent indésirables). **S'il est l'allié du joueur qui donne les dés**, il est obligé de les accepter. Prêter main-forte peut rapporter des récompenses comme des dommages collatéraux !

<u>Conflit, circulation des dés, exemple :</u> Dans le conflit pour séduire la Reine Fougère, Parsifal a obtenu quatre dés de sacrifice, Lise deux dés de puissance et deux dés de souffrance. Le joueur de Parsifal souhaite donner des dés de sacrifice aux autres, mais ceux-ci, n'étant pas ses alliés, peuvent refuser ce don. Et c'est ce qu'ils font ! Parsifal garde donc ses quatre dés de sacrifice. La joueuse de Lise avait obtenu deux dés de puissance et deux dés de souffrance. Elle les relance. Les nouveaux scores des dés de puissance sont 10 (Amour) et 6 (Société) et les dés de souffrance donnent 11 (Pulsions) et 3 (Nature).

Lise garde le dé de puissance de Société pour se renflouer, mais aussi le dé de souffrance de Pulsions pour assumer une partie de l'échec de son camp. Elle donne le dé de puissance d'Amour au joueur d'Ambrose, son fidèle serviteur et elle donne le dé de souffrance de Nature au joueur de Clovis, le félon qui n'a pas gagné son estime.

Le joueur en conflit peut donner des dés de puissance et de souffrance à un joueur qui n'a pas de personnage en jeu. Ceci va entraîner une création de personnage immédiate et liée à l'issue de ce conflit.

Si un joueur est éliminé à cause des dés qu'il a reçu (il a sacrifié toutes ses phrases ou il a atteint un total de douze phrases sacrifiées et vient donc de s'accomplir), il peut continuer à recevoir des dés qui serviront à créer aussitôt un nouveau personnage.

Les joueurs sont obligés d'accepter les dés dans ces cas :
† Le personnage en conflit est éliminé (y compris à cause de dés de sacrifice) et il lui reste des dés de sacrifice. Il peut donner l'excédent à qui il veut.
† Le personnage en conflit est éliminé avant la circulation des dés et il ne peut recréer de personnage parce que la fin de la séance est atteinte.

Un joueur doit toujours refuser les dés s'il n'est pas en mesure d'en appliquer l'effet :
† S'il n'a pas de personnage en jeu, il doit refuser les dés de sacrifice.
† S'il a déjà reçu un dé de sacrifice, il doit refuser les dés de souffrance ou de puissance, car on ne doit pas atténuer la dureté des dés de sacrifice en les compensant par d'autres dés.

Si le joueur en conflit ne peut pas ni donner ni garder un dé, celui-ci retourne à la réserve.

Conflit, écriture des phrases.

En commençant par le joueur en instance, et en poursuivant dans l'ordre de jeu, chaque joueur qui a reçu des dés va en appliquer l'effet sur sa feuille de personnage, c'est-à-dire sacrifier des phrases ou écrire de nouvelles phrases. C'est une façon de raconter les conséquences du conflit. Il faut donc garder la logique de l'histoire à l'esprit et accompagner son geste de la narration nécessaire pour justifier ce qu'on écrit. Quand on sacrifie une phrase ou qu'on écrit une phrase à cause d'un dé, cela représente des évènements prévisibles (l'objectif est atteint ou n'est pas atteint), mais aussi la manière dont le conflit se passe (les moyens employés pour tenter d'atteindre ou de contrer l'objectif) et toute la gamme des sacrifices, récompenses et dommages collatéraux imprévus qui atteignent les personnages et leur entourage.

C'est un moment de narration collective. Quand un joueur sacrifie une phrase ou en écrit ou une nouvelle, il raconte ce qui se passe, pour justifier le texte de ces phrases, afin que chacun voie quelles sont les conséquences du conflit sur son personnage. C'est le Confident et non pas le joueur en instance qui anime la négociation au sujet des conséquences du conflit. En cas de désaccord franc, chaque joueur a le dernier mot sur ce qu'il raconte à partir de ses dés et il est impossible d'engager un deuxième conflit pour contrer ce qu'il dit. **Mais le joueur doit garder à l'esprit que ce qu'il écrit doit concerner son personnage intimement.**

Pour chaque dé de sacrifice reçu, le joueur barre une de ses phrases. C'est important d'en garder une trace, alors il doit la barrer et non pas la noircir ou la gommer. Cela signifie que la phrase n'est plus vraie, n'existe plus. Pour les phrases un peu complexes, il faut qu'au moins un des éléments de la phrase soit perdu ou obsolète. Ce peut être un objet, une personne, une partie de quelque chose, un sentiment, une valeur, une croyance… Le joueur doit raconter en quoi c'est lié au conflit qui vient de se produire et en quoi cela constitue une perte ou un sacrifice pour son personnage. **Si toutes les phrases du personnage sont sacrifiées, le personnage est éliminé.**

Pour chaque dé de puissance reçu, le joueur écrit une phrase de puissance. Cette phrase de puissance doit être sur le thème correspondant au score du dé. **La première phrase de puissance du camp victorieux doit raconter comment l'objectif est atteint.** Les phrases de puissance supplémentaires racontent les conséquences favorables de cette victoire. La phrase doit refléter les avantages qu'en tire son personnage directement.

Pour chaque dé de souffrance reçu, le joueur écrit une phrase de souffrance. Cette phrase de souffrance doit être sur le thème correspondant au score du dé. **Si le camp du joueur a gagné le conflit**, les phrases de souffrance racontent des sacrifices qui ont mené à cette victoire, des dommages collatéraux ou des conséquences défavorables de cette victoire. **Si son camp n'a pas gagné**, la première phrase de souffrance raconte comment l'objectif n'a pas été atteint et les suivantes racontent les conséquences défavorables de cet échec. **La phrase doit refléter les dommages que subit son personnage directement.** Il ne peut pas se servir d'un dé de souffrance pour écrire que c'est tel autre personnage qui souffre. En revanche, s'il a été raconté que tel autre personnage avait enduré une souffrance, il peut écrire la façon dont cet évènement l'affecte. Il peut dire que la souffrance s'applique à un figurant (ceci peut aller jusqu'à sa mort), du moment que ce figurant a été décrit comme un proche et que sa souffrance l'affecte, soit parce qu'il y était attaché, soit parce que ce qu'il le considérait comme une ressource.

Le joueur qui reçoit des dés a le dernier mot sur l'écriture de ses phrases. Il peut recevoir des suggestions mais au final c'est lui qui décide ce qu'il écrit.

<u>*Écriture des phrases, exemple :*</u> *À l'issue du conflit duel entre Parsifal et Lise, Parsifal a atteint son objectif : il a séduit la Reine Fougère. Son joueur est en instance, il écrit en premier ses phrases. En l'occurrence, il a quatre dés de sacrifice et sacrifie donc ces quatre phrases. Il est éliminé ! Le joueur de Parsifal raconte que son personnage est tellement heureux d'avoir gagné l'amour de la Reine Fougère... qu'il en meurt. C'est au tour du joueur à gauche d'écrire ses phrases. Il s'agit du joueur d'Ambrose, qui a récolté un dé de puissance en Amour. Ambrose veut écrire que son aide toujours renouvelée lui a fait gagner l'amour de Lise. Comme cela concerne Lise, il demande la permission à sa joueuse et celle-ci lui accorde.*

Il écrit Mon soutien inconditionnel a payé : Lise m'aime. *Au tour de la joueuse à gauche, qui joue Lise. Elle utilise son dé de puissance de Société pour dire que si la Reine Fougère n'a pas été séduite, elle reconnaît les talents de poétesse de Lise (elle ignore que le poème lui a été soufflé par Clovis). La joueuse écrit* J'ai été nommée Grande Poétesse du Royaume Fougère. *Elle utilise son dé de souffrance de Pulsions pour montrer que sa défaite lui a infligé une blessure d'orgueil. Elle écrit* J'utiliserai ma charge de Grande Poétesse pour arracher l'estime de la Reine Fougère. *Au tour du joueur de Clovis d'utiliser son dé de souffrance en Nature. Il raconte que l'Arbre-Fougère le plus majestueux du royaume est devenu hideux quand Lise a récité son poème. Quand les poèmes des siècles passés sont libérés, cela dévore le peu d'égrégore positive qui était contenue dans les plantes. Il écrit* La récitation des poèmes enlaidit le Royaume Fougère. *Le problème, c'est qu'il sait que Lise va lui en demander de nouveaux...*

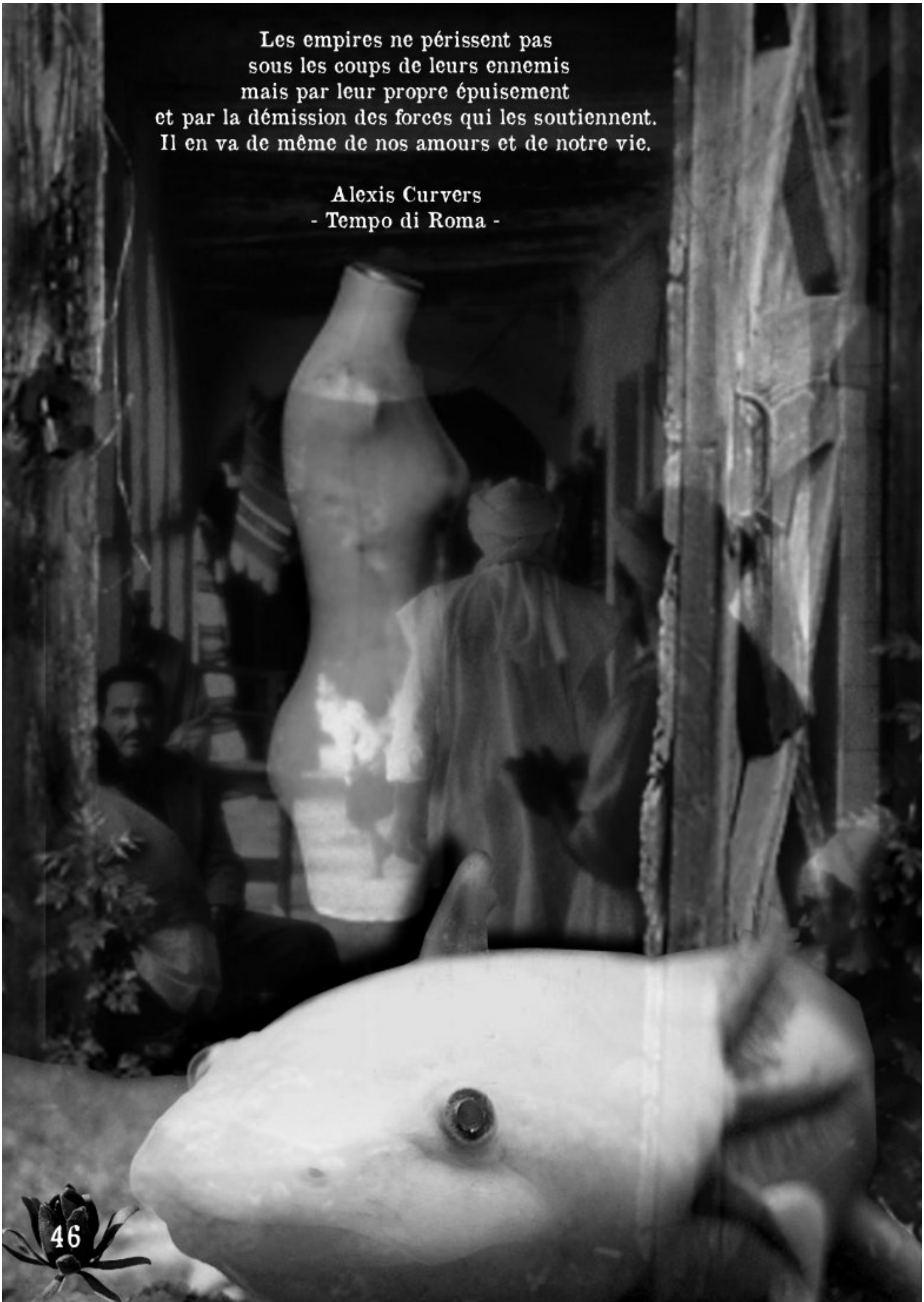
Si un joueur accepte des dés alors que son personnage est éliminé ou pas encore créé, il utilise ces dés pour créer aussitôt son premier ou son nouveau personnage. Pour cela, il doit à la fois respecter les contraintes de création de personnage (la première phrase doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec la phrase d'un autre personnage) et les règles d'écriture des phrases de puissance, de souffrance. **Si un joueur dont le personnage était éliminé utilise des dés pour se créer aussitôt un nouveau personnage**, il écrit d'abord les phrases liées aux dés reçus (dont une doit respecter les contraintes de création de personnage). Ensuite, il compte combien son personnage éliminé avait de phrases sacrifiées, il lance autant de dés et s'en sert pour écrire des phrases supplémentaires.

Une fois le conflit terminé, le joueur en instance peut raconter ce qui se passe. Il faut qu'il fasse court et sobre car si les autres joueurs sont en désaccord avec ce qu'il raconte, ils peuvent seulement négocier la fiction mais ne peuvent plus le contrer avec un conflit duel. Le joueur en instance a le dernier mot sur la narration, mais il ne doit pas en abuser. Quand il a terminé, il annonce la fin de son instance.

Carte Blanche : Le Confident raconte ce qui se passe autour du personnage une fois le conflit terminé, et annonce la fin de l'instance.

Les empires ne périssent pas
sous les coups de leurs ennemis
mais par leur propre épuisement
et par la démission des forces qui les soutiennent.
Il en va de même de nos amours et de notre vie.

Alexis Curvers
- Tempo di Roma -



Règles avancées

Développement d'un pouvoir

Les pouvoirs sont des dons hors du commun que les personnages peuvent développer, dans la douleur. Ils sont matérialisés sur la feuille de personnage par une **phrase de pouvoir**. Les joueurs peuvent choisir d'**utiliser leur pouvoir à fond** pour atteindre plus sûrement leurs objectifs **mais cela génère en retour des dés de sacrifice**. Des pouvoirs dévastateurs, qui font des personnages des héros, salauds et des martyrs.

À pouvoir exceptionnel, rareté exceptionnelle. **Un personnage ne peut développer qu'un seul pouvoir pendant une séance.** Même si sa phrase de pouvoir est sacrifiée, il doit attendre la prochaine séance pour développer un nouveau pouvoir ou réécrire le même pouvoir. Si un joueur interprète plusieurs personnages à la suite dans une même séance, il pourra développer un pouvoir pour chacun d'eux ; même pour des personnages qui ont été éliminés, puis sont revenus en jeu.

Si lors d'un conflit, un joueur lance les dés posés et **obtient des dés de sacrifice, il peut choisir de développer un pouvoir au lieu de gagner le conflit. Il perd alors le conflit, évite les dés de sacrifice et crée un dé de pouvoir.** Son personnage subit une franche défaite. Le choc traumatique peut déclencher l'apparition ou le réveil d'un don surnaturel du personnage, le pouvoir. **Il relance tous les dés de sa main.** Cela lui permet d'avoir un large choix de thèmes possible pour son pouvoir. Sans cette relance, les thèmes 1 et 2 seraient prédominants. Une fois les dés relancés, **il convertit n'importe lequel en un dé de pouvoir et remet tous les autres à la réserve.** Deux raisons pour choisir de perdre : éviter des dés de sacrifice trop nombreux, et troquer une défaite temporaire contre les victoires futures que promet le pouvoir.

Il y a une situation où ce choix n'est pas possible. On ne peut pas créer un dé de pouvoir s'il ne peut entraîner l'écriture d'un pouvoir. Autrement dit, si le joueur en conflit a déjà développé son pouvoir et s'il ne peut pas non plus donner ce dé de pouvoir à un autre joueur (parce que les autres joueurs le refusent ou ont déjà développé leur pouvoir), le joueur ne peut pas choisir de perdre le conflit et d'éviter les dés de sacrifice.

Lors d'un conflit duel, si un joueur en duel obtient des dés de sacrifice et pas l'autre, il peut choisir de gagner le conflit ou de le perdre et obtenir un dé de pouvoir.

Obtention d'un dé de pouvoir, exemple : Lise joue un duel contre Clovis pour le forcer à lui révéler tous les poèmes qu'il connaît. Elle obtient deux dés de sacrifice et deux dés de souffrance, Clovis obtient deux dés de souffrance. Lise est donc donnée gagnante, mais comme elle a plusieurs dés de sacrifice, ils contaminent sa main. Elle se retrouve avec quatre dés de sacrifice. C'est un trop grand prix à payer pour la victoire. Elle préfère perdre le conflit. Clovis gagne alors le conflit, alors même qu'il n'avait que des dés de souffrance. Lise relance ses quatre dés, elle obtient les scores de 3 (Nature), 5 (Égrégore), 7 (Clan) et 11 (Pulsions). Elle conserve le 11 comme dé de pouvoir et remet les autres à la réserve.

Si les deux joueurs en duel obtiennent des dés de sacrifice, on regarde qui est donné gagnant d'après les règles du duel. Le gagnant peut choisir de perdre et obtenir un dé de pouvoir. S'il le fait, l'autre joueur en duel est obligé de gagner le conflit. Il ne peut pas obtenir un dé de pouvoir. Si le gagnant maintient ses dés de sacrifice, le perdant peut en revanche obtenir un dé de pouvoir. Il reste perdant mais cela lui permet de tirer un profit mécanique de sa défaite.

Lors de la circulation des dés, si un joueur reçoit un dé de pouvoir, il écrit une **phrase de pouvoir**. Cette phrase doit être en rapport avec le thème du même score. Elle raconte ce qui est arrivé au personnage durant le conflit et quel don il a alors développé. Elle se termine par la mention *pouvoir* entre parenthèses. Le joueur peut inventer son pouvoir ou se reporter au chapitre *Phrases / 144 exemples de pouvoirs* pour orienter son choix. Si par la suite, la phrase de pouvoir est sacrifiée, le don disparaît ou devient inefficace.

Écriture d'une phrase de pouvoir, exemple : Lise a perdu son conflit contre Clovis, qui a donc refusé de lui livrer ses poèmes. Elle part en hurlant, et en maudissant Clovis. Sa joueuse a obtenu un dé de pouvoir en Pulsions, elle décide de le garder pour elle. Comme elle ne sait pas quel pouvoir inventer, elle consulte le chapitre Phrases / 144 exemples de pouvoirs.

Son choix s'arrête sur le pouvoir Voyage dans les rêves *et elle l'écrit comme phrase de pouvoir. Affaiblie et humiliée par le refus de Clovis, Lise part s'aliter avec un terrible mal de crâne. Elle sombre dans un sommeil peuplé de cauchemars et découvre que ce ne sont pas les siens, mais ceux des autres : elle vient inconsciemment d'apprendre à voyager dans les rêves ! Elle envisage de se servir de ce pouvoir pour voler les poèmes de Clovis dans ses rêves.*

Si un joueur accepte un dé de pouvoir alors que son personnage est éliminé ou pas encore créé, il peut s'en servir pour créer aussitôt un nouveau personnage. Considérez la même façon de faire qu'avec les dés de puissance et de souffrance.

Utilisation d'un pouvoir

Lors des conflits suivants, le joueur peut utiliser sa phrase de pouvoir dans un conflit si le pouvoir du personnage s'avère une ressource, une motivation ou un handicap dans le conflit. **Une fois les dés lancés, si le résultat obtenu ne convient pas au joueur, il peut déclarer qu'il utilise son pouvoir à fond.** Le joueur choisit alors un score de sa main, différent de 1 ou 2, qui, **pour cette fois-ci**, donne des dés de sacrifice, autant de dés que le score se répète dans la main. Utiliser son pouvoir à fond permet donc d'augmenter le nombre de dés de sacrifice, ce qui augmente les chances de gagner le conflit, mais aussi augmente les sacrifices liés à cette victoire.

Utiliser un pouvoir à fond, exemple : *Lise joue un nouveau conflit duel contre Clovis. Elle veut toujours apprendre ses poèmes, mais ne peut pas jouer deux fois de suite l'objectif « Clovis me récite ses poèmes ». Elle va donc procéder autrement. Cette fois-ci, elle utilise son pouvoir* Voyage dans les rêves *pour explorer l'inconscient de Clovis. Ça ressemble à une forêt, avec des tiroirs et des portes dans les arbres, et des objets du quotidien suspendus aux branches. Son objectif : trouver l'endroit où il cache ses poèmes. Lise lance trois dés et obtient trois dés de souffrance (3, 3 et 8). Clovis lance trois dés et obtient deux dés de sacrifice et un dé de souffrance. Comme il y a plusieurs dés de sacrifice, la main est contaminée. Cela lui fait trois dés de sacrifice. Lise est donc donnée perdante. Pour gagner,* ***comme elle a déclenché le duel****, elle aurait dû obtenir* ***au moins autant*** *de dés de sacrifice que Clovis !*

Elle utilise alors son pouvoir à fond pour convertir les 3 en dés de sacrifice. Elle obtient donc deux dés de sacrifice et un dé de souffrance. Après contamination, cela lui fait aussi trois dés de sacrifice ! Pour gagner le conflit, Lise s'est enfoncée dans les zones les plus profondes et dangereuses de l'inconscient de Clovis. Elle n'en sortira pas indemne !

Si un joueur allié a utilisé un pouvoir, c'est à lui de décider s'il l'utilise à fond. Si plusieurs joueurs ont utilisé un pouvoir et veulent l'utiliser à fond, un seul peut le faire. Le joueur en conflit a la priorité, puis le joueur allié à sa gauche et ainsi de suite.

Conflit de masse

Le conflit de masse est un moyen de simuler des situations qui englobent tous les personnages, allant de scènes de bataille à des confrontations finales où se clôturent les histoires de chaque personnage.

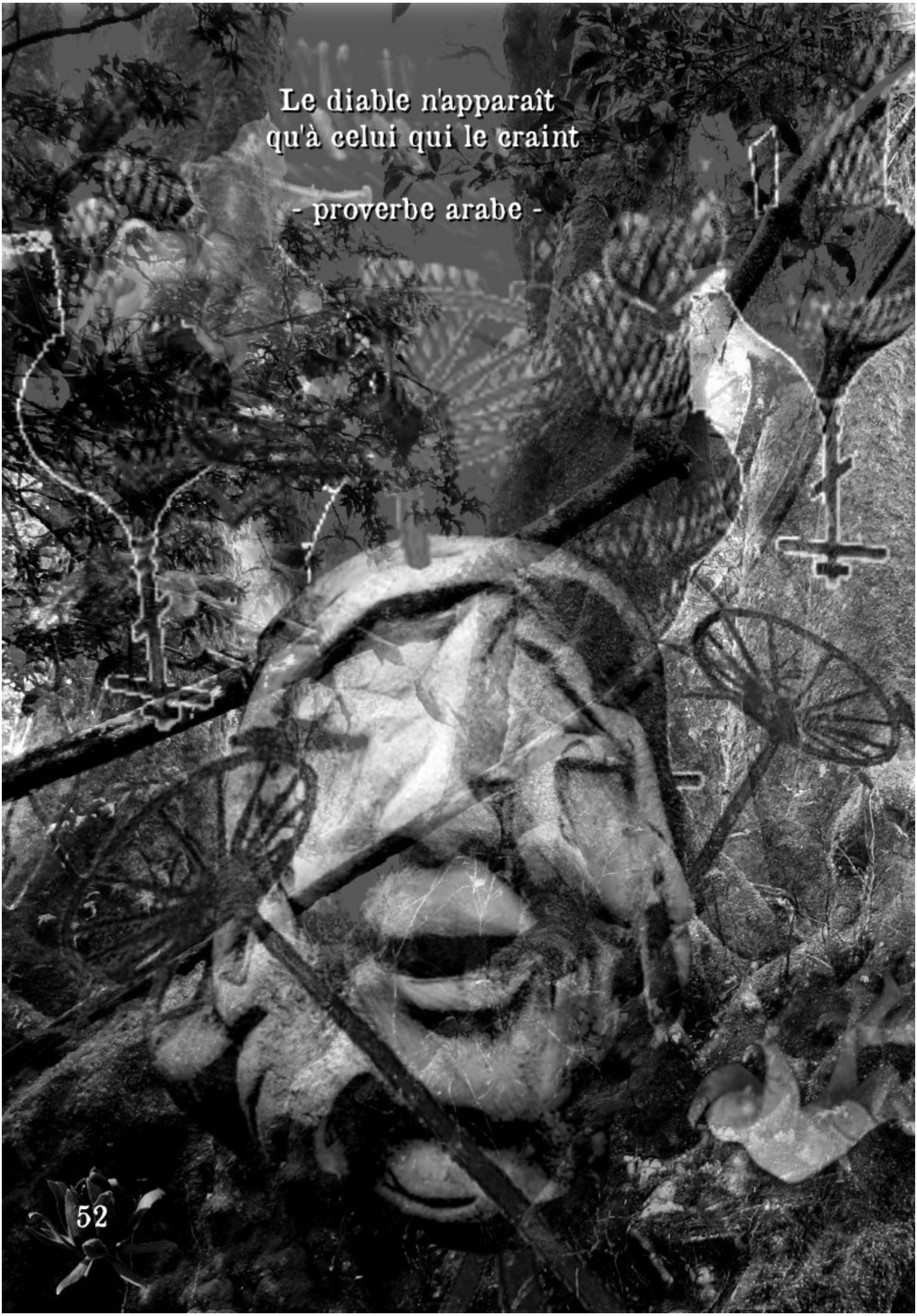
Si le joueur en instance estime que la situation racontée implique tous les personnages, il peut engager un conflit de masse. Dans un souci de fluidité, il ne sera alors plus possible pour personne d'engager un autre conflit de masse plus tard dans la séance.

Le joueur en instance raconte ce qui amène au conflit de masse. C'est une situation globale qui implique tous les personnages en jeu, qu'ils soient regroupés au même endroit ou séparés. Chaque personnage en jeu, à l'intérieur de cette instance, va jouer un **conflit** à tour de rôle. **Les alliances sont interdites pendant le conflit de masse.**

Le joueur en instance commence. Il se définit un conflit simple ou un conflit duel avec un autre joueur. Il joue ce conflit simple ou ce conflit duel sans alliance. L'autre joueur en duel ne peut pas avoir d'allié non plus. Ensuite, le premier joueur à sa gauche se définit un conflit simple ou duel sans alliance et le joue. On enchaîne ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur conflit sans alliance. On passe alors à la fin de l'instance.

Conflit de masse, exemple : *Le joueur de Parsifal a créé comme nouveau personnage la Reine Fougère en personne. Il convoque tous les autres personnages à sa cour et déclare un conflit de masse. Pour lui, il est temps de crever l'abcès. Il joue d'abord un conflit simple contre Lise. Objectif : forcer Lise à déclamer un poème en la mémoire de Parsifal. Il gagne, c'est au tour du joueur à gauche, Ambrose. Ambrose joue un conflit duel contre Clovis dont il estime les poèmes nuisibles. Objectif : éliminer Clovis. Le contre-objectif est donc l'élimination d'Ambrose. Clovis gagne le conflit. Ambrose blesse Clovis et celui-ci récite un poème si poignant qu'Ambrose en meurt de honte. Lise joue un conflit simple. Objectif : impressionner la Reine en récitant le plus beau poème qu'ait jamais entendu le Royaume Fougère. Elle gagne, avec un dé de puissance et un dé de souffrance. Elle utilise le dé de puissance pour dire qu'elle atteint l'objectif et utilise le dé de souffrance pour dire que le Royaume Fougère devient hideux à cause de son poème. Pour finir, Clovis, lassé de causer des catastrophes, joue un conflit simple. Objectif : se donner la mort. Il échoue, avec un dé de souffrance, qu'il utilise pour dire qu'il perd la raison.*

Carte Blanche : C'est au Confident qu'il revient de décider quand on joue un conflit de masse.


Le diable n'apparaît
qu'à celui qui le craint
- proverbe arabe -

Règles optionnelles

Inflorenza Sei

Si vous ne pouvez pas vous procurer des dés à douze faces, vous pouvez jouer avec un lanceur de dé virtuel (http://outils.epinardscaramel.com/D.php) ou encore avec la variante *Inflorenza Sei*.

Inflorenza Sei nécessite douze dés à six faces et un nouveau Tableau des thèmes avec seulement six thèmes numérotés de 1 à 6. Retenez simplement vos thèmes préférés. On obtient un dé de sacrifice sur 1, un dé de souffrance sur 2-5, un dé de puissance sur 6.

Si vous avez deux ou trois dés à douze faces, vous pouvez les utiliser pour les créations de personnages, les clôtures d'instance sans conflit, ou les relances de dés de souffrance et de puissance. Ceci vous permet de conserver le Tableau des thèmes original.

Inverser la relance et le rationnement des dés de puissance et de souffrance

Afin d'avoir davantage le choix des thèmes, on peut relancer les dés de puissance et de souffrance avant de les rationner. On voit alors les dés relancés comme un pool de choix qu'on peut réaffecter en dés de puissance et dés de souffrance indifféremment.

Inverser rationnement et relance, exemple : Isaac joue un conflit simple, personne ne s'allie à lui. Il lance quatre dés et obtient 4,8,9 et 11 : un dé de puissance et trois dés de souffrance. Il relance les 4 dés et obtient 2 (Mémoire), 5 (Égrégore), 7 (Clan) et 12 (Chair). Il doit rationner et choisit de garder le 2 pour un dé de puissance en Mémoire et le 12 pour un dé de souffrance en Chair.

Conflit simple contre le Confident (mode Carte Blanche)

Quand le joueur en instance est en désaccord avec un fait proposé par le Confident, il peut demander un conflit simple contre lui, en fixant le fait de son choix comme objectif.

Conflit simple de niveau épique (mode Carte Blanche)

Le Confident peut déterminer que certains objectifs de conflits simples sont particulièrement difficiles à atteindre. Le joueur doit obtenir au moins deux dés de sacrifice ou deux dés de puissance pour atteindre l'objectif. Pour ne pas les galvauder, un Confident ne propose de conflit simple de haut niveau qu'une fois par joueur et par séance.

Jouer sans instance (mode Carte Blanche)

Cette option est plus adaptée aux séances longues et au jeu en campagne, car le Confident passera plus de temps à décrire et à présenter différentes opportunités possibles aux joueurs.

Dans cette version, le Confident décrit en permanence le décor et les évènements, et les joueurs agissent ou réagissent. Le Confident demande des conflits simples quand il le juge nécessaire. Les joueurs peuvent s'affronter en conflit duel quand ils le souhaitent. Quand le Confident estime que l'histoire a permis à un personnage d'acquérir une nouvelle ressource, motivation ou handicap, il permet au joueur concerné de lancer un dé et écrire une nouvelle phrase comme lors d'une clôture d'instance sans conflit. Quand un personnage est éliminé, son joueur crée un nouveau personnage aussitôt, à moins qu'il demande du temps pour réfléchir.

Écriture d'une phrase hors conflit, exemple : *Le Confident explique au joueur d'Isaac que pour le remercier de ses services, la sorcière (une figurante) lui donne une potion. Il lui dit de lancer un dé pour écrire une phrase au sujet de cette potion. Le joueur d'Isaac obtient 10 (Amour). Il propose au Confident d'écrire* La sorcière m'a donné un philtre de haine. *Le Confident, trouvant l'idée intéressante, valide.*

EXEMPLE DE PARTIE

Tes paroles ne m' atteignent pas



Rien n' est sacré.

Introduction

Voici la retranscription d'une séance fictive d' Inflorenza*. Elle regroupe les joueurs suivants : Lucie, Solène et Xavier. La séance est en mode Carte Rouge, sans préparation, sans théâtre, et utilise les règles avancées (pouvoirs et conflit de masse).*

Lucie est la seule joueuse à avoir lu le livre. C'est la première partie de Solène et de Xavier. Lucie leur explique les règles au fur et à mesure qu'elles s'avèrent nécessaires. Elle prend des libertés avec l'ordre de présentation des règles. Vous ferez sans doute de même à votre table. Lucie utilise le matériel suivant : douze dés à douze faces, une feuille par joueur, des feuilles de rechange, et une copie de l'aide de jeu *Nanoflorenza* pour chaque joueur.

Lucie parle en normal, **Solène parle en gras**, Xavier parle en souligné.

Structure de la partie

Cette partie imaginaire est conçue pour qu'à chaque nouveau tour de table, de nouvelles règles, plus complexes, soient expliquées. Les tours de cette partie sont nommés Adagio, Moderato, Allegro, Vivacissimo, comme les tempos de musique, du plus lent au plus rapide. Les règles sont présentées ici dans un ordre didactique, qui n'est pas l'ordre obligatoire de jeu.

† Présentation de l'univers de jeu et des intentions du jeu.
† **Tour de table N°1 : Adagio.** Création de personnage, narration, clôture d'instance sans conflit, conflit simple.
† **Tour de table N°2 : Moderato.** Conflit simple avec alliance, conflit duel.
† **Tour de table N°3 : Allegro.** Conflit duel avec alliance, développement d'un pouvoir.
† **Tour de table N°4 : Vivacissimo.** Utilisation d'un pouvoir, conflit de masse, fin de la séance.

L'univers de jeu

Lucie :

Ce soir, je vous propose une séance du jeu de rôle *Inflorenza*. Laissez-moi d'abord vous parler de l'univers de jeu. Ça se passe à Millevaux. C'est le nouveau nom de l'Europe après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Une forêt hantée recouvre le continent. C'est un monde féodal, sombre et fantastique. Les hommes doivent se battre contre la nature et contre des monstres surnaturels, les Horlas. Il y a l'égrégore. C'est une trame psychique qui est la somme de toutes les hantises humaines. Elle donne un aspect surnaturel à Millevaux.

Pour résumer, ça se passe dans une forêt post-apocalyptique et hantée, vous jouez des personnages hors-norme.

Les intentions de ce jeu

Lucie :

Maintenant je vous présente les intentions du jeu. Ce sont des indications à considérer comme des règles.

Premièrement, nous allons jouer des héros, des salauds ou des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux.

Solène :

On choisit au début ce qu'on va jouer ?

Lucie :

Non. En fait, nos personnages vont sans doute permuter d'une attitude à une autre au cours de la partie. C'est à la fin de la partie qu'on saura s'ils ont été des héros, des salauds ou des martyrs. En tout cas, vu ces attitudes et ces permutations, attendez-vous à ce qu'il y ait de la compétition entre nos personnages ! Ce n'est pas obligatoire, mais ça arrive souvent.

Deuxièmement, c'est un jeu d'héroïsme sacrificiel. Nos personnages vont devoir faire des sacrifices pour remporter des victoires.

Troisièmement, c’est un jeu de rôle d'horreur épique centré sur les personnages et sur l’histoire. Horreur parce que Millevaux est un enfer forestier, épique parce que nos personnages ont un très grand potentiel. Centré sur les personnages parce qu’on s’intéresse aux conflits qui concernent directement les personnages. On s’intéresse aux liens entre les personnages plus qu’aux liens avec les figurants. Enfin, centré sur l’histoire parce qu’on ne doit pas hésiter à faire des choix qui sont mauvais pour nos personnages si on pense que ça sert l’histoire.

Est-ce que ces trois intentions vous conviennent ?

Solène et Xavier :

Oui, pas de souci !

Les principes de ce jeu

Lucie :

Je vais aussi vous présenter les trois principes de ce jeu.

Premièrement, le jeu est valable en séances isolées aussi bien qu’en campagne. Ce soir, je vous propose de faire juste une séance isolée. C’est notre première partie, j’ai envie de tester. Nous verrons ensuite si nous entamons une campagne. Soit on gardera les mêmes personnages, soit on en fera de nouveaux si on veut changer de style et d’environnement.

Deuxièmement, un des joueurs a une fonction particulière, c’est le Confident. Comme c’est moi qui connais les règles, j’endosse cette fonction. Je suis là pour vous guider, pas pour vous dire dans quelle histoire vos personnages évoluent. D’ailleurs, j’aurai un personnage comme vous. Chaque joueur a autant de pouvoir sur l’histoire que les autres. Le système de jeu prend en charge une partie de la dramaturgie. Vous contrôlez beaucoup de choses autour de votre personnage, mais vous ne contrôles pas tout, les autres joueurs et les règles contrôlent le reste. Ils fournissent aussi l’adversité. Il y a un autre mode de jeu, Carte Blanche, où le Confident a plus de responsabilités, mais on ne l’emploiera pas ce soir.

Troisièmement, ce n'est pas un jeu littéraire. On va explorer nos personnages et l'histoire, on va dire et faire ce qui nous plaît, tant que ça suit la logique et le feeling des évènements. En revanche, on ne va pas consacrer du temps et de l'énergie à élaborer une histoire sophistiquée, car ça casserait le rythme, la logique et le plaisir du jeu.

Jetons un coup d'œil sur *Nanoflorenza*, l'aide de jeu que je vous ai donnée. Vous y retrouvez le Tableau des thèmes, un outil important.

Tableau des thèmes

1. Folie	4. Corruption	7. Clan	10. Amour
2. Mémoire	5. Égrégore	8. Religion	11. Pulsions
3. Nature	6. Société	9. Science	12. Chair

Xavier :

Je vois que sur ton tableau, il y a les mots Chair, Amour, Corruption. Est-ce qu'il va y avoir du sexe ou de la violence dans le jeu ? Est-ce qu'on en parle crûment ou doit-on prendre des précautions ?

Lucie :

Les règles prévoient qu'on négocie l'histoire tout le temps. Si le sexe ou la violence se présentent, comme on se connaît bien, on identifiera les limites des autres. Si on se surprend nous-mêmes, alors on négociera pour ne pas décrire ou aborder les aspects qui nous mettent mal à l'aise. Si nous explorons des aspects difficiles, on veillera à ce que personne ne se sente ridicule ou forcé. C'est une démarche qui s'appelle « Je ne t'abandonnerai pas. ».

Solène :

Ça ne me dérange pas qu'il y ait du sexe du moment que ce n'est pas décrit en détail ! Et pour la violence, je pense que c'est à volonté !

Lucie :

Pas tout à fait. Je ne veux pas qu'il y ait des agressions sexuelles dans l'histoire, par exemple. Pour le reste, on verra au moment venu.

Tour de table N°1 : Adagio

Règles abordées :
– Création de personnage –
– Narration –
– Clôture d'instance sans conflit –
– Conflit simple –

Tour 1, Instance de Valjean

Lucie :

Le jeu est une suite de tours de table. On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur s'appelle une instance. C'est un tour consacré à son personnage. Mais vous allez voir que les autres joueurs peuvent intervenir dans l'instance de certaines façons. Je vais commencer en premier, pour vous montrer.

Solène :

On ne crée pas nos personnages avant de jouer ?

Lucie :

Non. Les règles ne prévoient aucune préparation. Je crée mon personnage lors de ma première instance. À ce moment-là, vos personnages n'existent pas. Ils existent peut-être déjà dans l'histoire mais vous ne les incarnez pas encore. Vous les créerez au début de vos instances respectives.

Xavier :

<u>Ça se passe en Europe mais tu ne nous as pas dit dans quel environnement on joue exactement…</u>

Lucie :

Ce que tu appelles environnement, ça s'appelle un théâtre dans ce jeu. Ce sont les éléments qui sont définis à l'avance avant de jouer. Je n'ai pas envie qu'on prépare un théâtre, je préfère commencer à jouer maintenant. Je vous propose donc que la région exacte où ça se passe soit négociée entre nous en cours de jeu, comme beaucoup d'autres détails.

Lucie :

C'est parti, je crée mon personnage... Je peux commencer tout de suite à imaginer qui il est. Mais à un moment je vais devoir lancer un dé pour écrire la première phrase de sa feuille de personnage. Pour tout vous dire, je n'ai pas d'idée ! Alors je vais tout de suite lancer un dé, ça va me guider. J'ai obtenu 11. Sur le Tableau des thèmes, ça correspond au thème des Pulsions. Cela signifie que ma première phrase sera une phrase correspondant à ce thème. Je dois aussi inclure le verbe *vouloir* dans la phrase. Cette contrainte sert à définir un objectif autour de mon personnage, ça va guider l'histoire. Je choisis *Je veux faire le deuil de ma femme*. Je considère que le deuil, le chagrin, entrent dans ce que je vois comme une pulsion. Voilà, j'écris cette phrase sur ma feuille blanche.

Solène :

Ça n'est pas un peu flou comme objectif ? Tu ne préfères pas quelque chose de plus concret ?

Lucie :

Celui qui crée son personnage en premier guide déjà beaucoup l'histoire. J'ai choisi un objectif flou pour laisser de la place à vos personnages. Ils auront sans doute des objectifs plus concrets.

Xavier :

<u>C'est tout, tu as créé ton personnage, là ? On ne sait rien sur lui ! On ne sait même pas comment il s'appelle ou comment sa femme est morte !</u>

Lucie :

En fait, je ne sais pas comment il s'appelle ou comment sa femme est morte. On le découvrira en jeu !

– NARRATION (cf. p 28) –

Lucie :

Maintenant que j'ai créé mon personnage, je raconte ce qui arrive à mon personnage. Je vais dire que c'est dans la forêt, à la tombée de la nuit. Il pleut à verse. Je suis un homme, je porte des vêtements sombres. J'ai un brassard de deuil au bras droit. Je suis à cheval. Apparemment j'ai déjà fait une longue route à travers la forêt. Je suis épuisé et mon cheval aussi. Nous nous arrêtons à l'entrée d'une grotte.

Solène :

Dans la grotte, il y a déjà des gens.

Lucie :

Je ne suis pas d'accord. J'ai envie d'un début intimiste. Comme il s'agit de mon instance, j'ai le dernier mot sur la narration. Donc je dis non à la présence d'autres personnes pour l'instant. A moins que tu veuilles faire un conflit duel portant sur ce point de détail ?

Solène :

Non, pas la peine pour si peu.

Lucie :

D'accord. Donc la grotte est vide. Je m'y abrite avec mon cheval. J'allume un feu et je m'assois sur un rocher. Voilà, j'en ai assez dit dans un premier temps.

– CLÔTURE D'INSTANCE SANS CONFLIT (cf. p 29) –

Lucie :

Je vais clôturer mon instance. J'ai le choix de la clôturer avec un conflit ou sans conflit. J'avoue que je n'ai pas envie de me lancer dans un conflit tout de suite ! Je vous expliquerai ce qu'est un conflit plus tard. Je choisis « sans conflit ». On va juste rajouter un peu de détail au personnage. Je dois alors jeter un dé et écrire une phrase supplémentaire. J'ai obtenu 6 : Société. Attends que je réfléchisse… Le thème de la société, c'est la civilisation, la nation, la ville… Je sors une carte de ma besace.

C'est la route pour se rendre à une ville. Disons que c'est là que ma femme est morte. J'y vais pour voir son corps et trouver des réponses. Je vais inventer un nom de ville... C'est la ville de... Lascaux !

Xavier :

Comme les grottes de Lascaux ? C'est au même endroit ?

Solène :

Ah oui, on pourrait dire que c'est une ville de troglodytes. Les gens vivent dans les cavernes sous la forêt.

Lucie :

J'aime bien votre proposition, je l'intègre. J'écris la phrase suivante : *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*

Xavier :

Tu n'as pas mis le verbe *vouloir* dans ta phrase !

Lucie :

Bien observé. La contrainte du verbe *vouloir* ne s'applique que pour la toute première phrase. C'est pour se lancer. Après, on est plus libre. J'ai fini mon instance. Pour rendre les choses concrètes, je vais donner un nom à mon personnage. Il s'appelle Valjean.

Tour 1, Instance de Poudre

Lucie :

Solène, tu es à ma gauche, donc c'est à ton tour de jouer une instance. Ça va se passer de la même façon. Sauf que ta première phrase, en plus de comporter le verbe *vouloir*, devra comporter un lien avec une de mes phrases. Ça peut être un lien avec mon personnage, avec la mort de ma femme, avec le deuil, avec Lascaux, avec la justice...

Solène :

OK. Je crois que j'ai une idée. Je me vois bien jouer une justicière.

Xavier :

On est dans un monde post-apocalyptique. Je ne sais pas s'il y a une loi ou une police par ici ! Encore moins une justice !

Solène :

Disons que j'ai mon propre code de justice. Je suis une nomade illuminée, j'aide tous ceux qui me le demandent à réparer leurs torts. Je suis une « justicieuse ».

Lucie :

Tu en as déjà imaginé beaucoup ! On pourrait peut-être passer à l'écriture de ta première phrase ?

Solène :

Oui. Allez, je lance le dé. J'ai fait 11, Pulsions. Je vais rester cohérente avec mon idée de départ. J'écris *Je veux aider coûte que coûte Valjean à rendre justice à sa femme*. Je rajoute un côté obsessionnel à ma passion de la justice, pour que ça cadre avec le thème des Pulsions.

Lucie :

Maintenant, tu peux reprendre ta narration.

Solène :

OK. J'arrive en courant pour me réfugier sous la grotte. C'est là que je fais ta rencontre. J'ai des grandes cuissardes pour me déplacer à mon aise. J'ai un chapeau à larges bords, les cheveux en chignon et un foulard rouge qui me cache le visage. Je peux avoir un flingue ?

Lucie :

C'est ton instance, c'est toi qui commandes. Si tu veux avoir un flingue, tu n'as qu'à la déclarer. Si personne ne s'y oppose, c'est bon.

Solène :

On pourrait dire qu'à l'abri de la grotte, nous faisons un peu connaissance. Je te demande pourquoi tu as un brassard de deuil et tu m'expliques que ta femme est morte dans des circonstances pas nettes. À ce moment-là, je te dis : « En tant que justicieuse, je n'aurai de repos que quand j'aurai trouvé et tué l'assassin de ta femme ».

Lucie :

OK. Je suis d'accord pour que Valjean te dise tout ça. J'accepte ton aide, étrangère. Comment tu t'appelles d'ailleurs ?

Solène :

Je m'appelle Poudre.

– CONFLIT SIMPLE (cf. p 30) –

Solène :

Bon, c'est tout pour ma narration. Je lance un dé et j'écris une deuxième phrase ?

Lucie :

Ça correspondrait à une clôture sans conflit. Tu ne veux pas essayer de t'engager dans un conflit ? Sinon, cette aventure va finir par manquer de piquant ! Je t'explique ce qu'est un conflit. C'est un moment de l'histoire où on rencontre une situation tendue qu'on va trancher en lançant les dés. Tu imagines une difficulté pour ton personnage. Une péripétie, un choix, un fait… C'est forcément un conflit lié à une de tes phrases, qu'elle soit une ressource ou un handicap pour le conflit. On ne lance pas les dés pour les conflits qui ne sont liés à aucune phrase. On considère que ces conflits-là ne concernent pas intimement le personnage et donc on ne s'y intéresse pas au point d'utiliser les dés pour en savoir l'issue. Quand tu as choisi un conflit lié à une de tes phrases, tu définis un objectif pour le conflit et tu lances les dés pour savoir si tu atteins l'objectif ou non.

Solène :

OK… Un ours attaque notre campement !

Lucie :

Ce serait amusant mais ça n'est pas du tout lié à la seule phrase que tu as ! Tu aurais écrit que tu étais une chasseuse ou que tu avais un problème avec les ours, ça passait. Mais là, ça n'a rien à voir avec ta phrase qui est : *Je veux aider coûte que coûte Valjean à rendre justice à sa femme.*

Solène :

Alors le conflit c'est que je veux découvrir qui est l'assassin de ta femme.

Lucie :

C'est déjà beaucoup mieux. Les règles t'accorderaient un tel conflit. Mais en tant que joueuse, je trouve ça un peu rapide. On devrait se laisser plus de temps pour savoir qui a tué ma femme !

Xavier :

<u>Moi, ça ne me dérangerait pas de savoir vite ! Je suis sûr qu'on aura encore des choses à faire une fois qu'on le saura !</u>

Lucie :

OK, je vous le concède. Quand nous ne sommes pas d'accord, c'est le joueur en instance qui a le dernier mot à moins de trancher le litige par un conflit duel. Mais je ne vais pas demander un duel pour ça. Solène, dis-nous si tu gardes ce conflit ou si tu prends quelque chose de moins ambitieux.

Solène :

OK, alors je garde le conflit. Je commence à te poser des questions, je cherche dans ton témoignage les détails sans importance qui en disent long…

Lucie :

Donc l'objectif du conflit, c'est bien de savoir qui est l'assassin de ma femme ?

Solène :

Tout à fait. Je lance combien de dés ?

Lucie :

Autant que de phrases que tu as utilisées dans le conflit. Autrement dit, une.

Solène :

Quel résultat je dois faire ?

Lucie :

Si tu fais 11 ou 12, tu gagnes le conflit. Si tu fais entre 3 et 10, tu perds le conflit. Si tu fais 1 ou 2, tu as le choix entre gagner le conflit et devoir sacrifier une phrase, ce qui t'éliminerait pour le coup, ou perdre le conflit et développer un pouvoir.

Solène :

OK, je lance un seul dé… Oh non, j'ai fait 2 ! J'ai gagné mais je suis éliminée !

Lucie :

Pas de chance ! Le 2 est un dé de sacrifice, c'est-a-dire qu'il oblige à barrer une phrase. Si tu barres une phrase, il ne t'en reste plus aucune et tu es éliminée en effet. Le fait que Poudre soit éliminée signifie qu'elle est morte, qu'elle est neutralisée ou qu'elle a renoncé à sa condition de héros, de salaud ou de martyr. Tout ça est bien sûr lié au conflit… Toi ou un autre, vous pourrez éventuellement la rejouer plus tard, mais il faudra créer un nouveau personnage entretemps…

Je te rappelle que tu as deux autres options avec ce score. Tu peux choisir de donner ton dé de sacrifice à un autre joueur. Mais les joueurs peuvent refuser. En l'occurrence, Xavier ne peut pas accepter ton dé de sacrifice car il n'a aucune phrase à sacrifier. Quant à moi, je refuserai car je ne veux pas perdre de phrase à ce stade du jeu.

Tu peux aussi choisir de perdre le conflit. À ce moment-là, Poudre survit. Elle ne résout pas l'enquête mais elle va développer un pouvoir.

Solène :

Je choisis quand même de gagner le conflit et de sacrifier la seule phrase de Poudre… Elle a découvert qui est l'assassin de ta femme mais ça l'a tuée. Je trouve que c'est encore le plus intéressant !

Lucie :

Tu as le droit de préciser dans quelles circonstances exactes…

Solène :

Je préfère ne pas décider ! Poudre n'est plus là pour dire ce qui l'a tuée !

Lucie :

… C'est intéressant ! Tu peux créer de suite un nouveau personnage ou tu peux attendre le début de ta prochaine instance.

Solène :

J'ai envie de voir un peu ce que Xavier et toi allez proposer. Donc je créerai mon nouveau personnage tout à l'heure. J'ai fini mon instance !

Tour 1, Instance de Brumaire

Lucie :

Xavier, c'est à toi de commencer une instance. Tu avais déjà une idée pour ton personnage ?

Xavier :

En effet ! Comme il n'y a plus qu'un personnage, le tien, c'est avec la phrase de ton personnage que je dois me lier. Je vais jouer le frère de ta femme.

Lucie :

Tu veux partir tout de suite sur de la narration ou tu écris d'abord ta première phrase ?

Xavier :

J'ai besoin de donner un peu de corps à mon personnage. Je vais écrire une phrase… Je lance le dé… 1 ! C'est la Folie ! Mince alors, je sèche complètement…

Solène :

Si tu veux moi j'ai une suggestion…

Xavier :

Je t'écoute !

Solène :

À Lascaux, les gens pensent que la femme de Valjean est morte parce qu'il lui envoyait des lettres d'amour empoisonnées. S'il revient à Lascaux, ils vont le lyncher. C'est ça qui paraît fou.

Xavier :

Ça me plait… Adjugé vendu ! J'écris *Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.* Notre famille sait que Valjean a appris la mort de sa femme et qu'il revient à Lascaux pour voir son corps. Je m'appelle Brumaire et je suis très attaché à Valjean. Je vais à sa rencontre pour le prévenir du danger qu'il court. J'ai volé un cheval et je suis parti dans la forêt, sous la pluie battante, à sa recherche. Je joue un conflit pour savoir si je le retrouve.

Lucie :

Tu n'as pas peur de te retrouver éliminé comme Poudre ? Et puis ce n'est pas un peu rapide comme retrouvailles ?

Xavier :

Tu as raison. On va s'arrêter en cours de route. Je fais une clôture sans conflit. Je lance un dé… 7 ! 7 c'est le Clan. Ça veut dire le clan de qui ?

Lucie :

Le Clan, ça désigne une communauté, un microcosme, une fratrie, une faction, une société secrète, un petit groupe, une famille…

Xavier :

Je sais quoi faire alors… Moi et mon cheval nous sommes fourbus. Je vois la lumière d'un feu dans une clairière. Je ne veux pas passer la nuit tout seul dans cette forêt hostile, alors je me dirige vers le campement. Je vois qu'il y est composé d'hommes d'arme payés par mon père. Ils sont en route pour tuer Valjean. Je leur joue la comédie pour leur faire croire que moi aussi je veux tuer Valjean.

Solène :

Ça ne mériterait pas un conflit, ça ?

Xavier :

Non, j'ai pas envie... Ils n'ont pas de quoi s'en douter pour le moment, je veux juste me couvrir pour plus tard. J'écris ma deuxième phrase : *Je veux cacher à ma famille que j'aide Valjean.*

Lucie :

Tu n'es plus obligé d'écrire le verbe *vouloir* après la création de personnage. Je te propose d'écrire quelque chose avec plus de potentiel, comme *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*

Xavier :

Je suis d'accord. Fin de mon instance.

Feuilles des personnages à la fin du tour de table n°1 :

Valjean (Lucie) :

† *Je veux faire le deuil de ma femme.*
† *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*

Poudre / éliminée (Solène) :

† ~~*Je veux aider coûte que coûte Valjean à rendre justice à sa femme.*~~

Brumaire (Xavier) :

† *Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.*
† *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*


Tout est poison.
C'est la dose
qui fait le poison.

Paracelse

Tour de table N°2 : Moderato

Règles abordées :
– Conflit duel –
– Conflit simple avec alliance –

Tour 2, Instance de Valjean

Lucie :

On démarre un nouveau tour de table. Je suis penché sur le cadavre de Poudre… Il y a du sang partout, sur les parois, par terre, sur moi. Mon cheval et celui de Poudre sont en panique. La pluie tombe contre la roche de la grotte, son odeur se mêle à l'odeur du sang.

Solène :

Tu lances un dé pour écrire une nouvelle phrase ?

Lucie :

Non, ça n'est valable que lors de la création de personnage. Je commence aussitôt à raconter puis je décide si je clôture avec ou sans conflit. En l'occurrence, vu que la situation n'est pas vraiment calme, ça me paraît logique de faire un conflit. Je dois trouver quelque chose en rapport avec une de mes phrases. Je vais faire un conflit qui utilise ma phrase *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.* Je veux me barrer de cette grotte et arriver à Lascaux le plus vite possible. Je n'aime pas du tout ce qui se passe ici. Tant pis, j'ai pas le temps de trouver une sépulture décente pour Poudre. J'essaye de maîtriser mon cheval et de quitter la grotte au galop. Y'a quelque chose qui veut m'en empêcher, je lutte contre.

Xavier :

<u>Attends, qu'est-ce qui t'empêche de quitter la grotte qui justifie un jet de dés ? Et d'abord, qui a tué Poudre ? Y'a quelqu'un à côté de toi ?</u>

Lucie :

Je préfère ne pas trop décider pour le moment. Peut-être que c'est un Horla qui est la cause de tout ça ? Allez, je lance les dés pour le conflit.

Solène :

Tu ne lances pas qu'un seul dé ?

Lucie :

Non. Je lance autant de dés que j'ai de phrases utilisées dans le conflit. Avec l'expérience, un personnage a de plus en plus de phrases. Plus il a de phrases, plus il peut lancer de dés pour les conflits. J'utilise deux phrases ici. J'utilise *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.* Forcément. Je vais aussi utiliser *Je veux faire le deuil de ma femme.*

Xavier :

Je vois pas le rapport entre cette deuxième phrase et le conflit…

Lucie :

C'est vrai que ce n'est pas évident. Je veux quand même utiliser cette phrase pour pouvoir lancer deux dés. Alors je dois compléter ma narration pour permettre d'utiliser cette phrase. C'est ce que j'appelle « **la prime à la mauvaise foi** ». Il me suffit de dire que quelque chose dans cette grotte me rappelle la mort de ma femme, que je veux fuir… C'est peut-être un Horla qui a tué à la fois ma femme et Poudre ? C'est ça. Je pars vers Lascaux pour fuir ce qu'il y a dans cette grotte, qui a à la fois tué ma femme et Poudre. Je lance donc deux dés. 5 et 11.

Solène :

Tu nous avais dit que c'était un échec entre 3 et 10 et une réussite entre 11 et 12. Comment ça se passe avec ton résultat ?

Lucie :

Les dés entre 1 et 2 sont des dés de sacrifice, qui permettent de gagner le conflit en sacrifiant une phrase. Les dés entre 11 et 12 sont des dés de puissance, qui permettent de gagner le conflit et d'écrire une nouvelle phrase. Les dés entre 3 et 10 sont des dés de souffrance, qui font perdre le conflit et écrire une nouvelle phrase. Mon 11 est donc un dé de puissance, qui me dit que je gagne le conflit. Mon 5 est un dé de souffrance. Quand je l'obtiens en plus d'un dé de puissance, je gagne toujours le conflit, mais il y a un dommage collatéral. Je sais déjà que j'ai pu fuir la caverne.

Je dois écrire deux nouvelles phrases, une qui parle de puissance, une de souffrance. Ces phrases doivent aussi être liées à un thème. Pour connaître le thème, je dois relancer les dés. Je relance le dé de puissance. 9, Science. J'écris : *Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne.* Je relance le dé de souffrance. 12, Chair. J'écris *... Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche.*

Tour 2, Instance d'Octobre

Solène :

À moi de jouer ! Il y a beaucoup de questions en suspens... Je vais d'abord lancer le dé pour créer mon personnage... 3 ! La Nature ! Laissez-moi réfléchir un instant... Je vais exploiter ce que j'ai appris dans les instances précédentes. Mon nouveau personnage est une chasseuse de lycanthrope. Je pense que Valjean est un lycanthrope. Le Horla dont tu parles, c'est toi-même. Ma chasseuse pense que Valjean est un lycanthrope parce qu'il a pu tuer sa femme à distance.

Xavier :

Ce n'est pas du tout rationnel comme raisonnement...

Lucie :

À Millevaux, tout le monde tient un raisonnement superstitieux, donc c'est pas gênant.

Solène :

Je vais étayer un peu cette théorie. Comme personne n'a encore décrit le corps de la femme de Valjean, je voudrais le faire. Vous êtes d'accord ? Je suis la seule à avoir vu son corps et sa poitrine est couverte de sang. Je pense que son cœur a été transpercé. Pour moi, Valjean, avec ses pouvoirs de lycanthrophe, a traversé de nuit la forêt à toute vitesse pour tuer sa femme à coup de griffes. Pour quand j'aurai besoin de le prouver, j'ai avec moi le corps de sa femme dans un cercueil que nous transportons. Je dis nous parce que je fais partie de l'expédition punitive. Nous transportons le cercueil sur un grand palanquin de bois. Il est couvert d'une toile et orné de bougies et de lys. Nous la mettrons en terre une fois que nous aurons confondu le lycanthrope et l'aurons fait traduire par le tribunal religieux de Lascaux.

Xavier :

C'est lugubre ! Si on doit centrer sur les personnages... Tu peux même dire que tu fais partie de ma famille !

Solène :

Ah oui, super ! Je m'appelle Octobre et je suis ta mère. Je suis une grande femme sèche. Deux rides verticales me barrent les joues. Je porte une armure de cuir cloutée car je me considère en guerre. On a dit que les hommes d'armes étaient payés par ton père. Mais il est resté à Lascaux. Sur place, c'est moi qui commande ces hommes. J'écris ma phrase : *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.*

– CONFLIT DUEL (cf. p 31)–

Lucie :

Je ne suis pas sûre d'avoir envie que mon personnage soit un lycanthrope. Je conteste ce fait. Ça tombe bien, ça me donne l'occasion de vous montrer une autre sorte de conflit, le conflit duel. Si en tant que joueurs on s'oppose sur un fait, ou que nos personnages s'opposent tout court, on joue un conflit duel. Même si nos personnages ne sont pas au même endroit. Chacun va lancer autant de dés qu'il peut utiliser de phrases dans le conflit.

Solène :

Je suppose que mon unique phrase, *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille*, me donne un dé...

Lucie :

Tout à fait. Quant à moi, j'utilise *Je veux faire le deuil de ma femme* car mon chagrin est sincère, je ne peux pas être ce monstre dont tu parles. Et *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses* car j'ai l'impression qu'on ourdit une machination contre moi. Quelqu'un veut me faire porter le chapeau en inventant des légendes. Mes deux autres phrases n'ont pas grand-chose à voir avec ce conflit, je ne peux pas les utiliser. Donc j'ai deux dés. Je les lance, j'obtiens... 8 et 11 !

Solène :

Moi, j'ai obtenu 9.

Lucie :

OK. La suite est un peu plus compliquée qu'avant. Examinons nos scores respectifs. Dans ta main, tu n'as qu'un seul score : 7. Ça indique que tu as un dé de souffrance. J'ai un 4 – un dé de souffrance – et un 12 – un dé de puissance. Or, les dés de puissance dominent les dés de souffrance. Cela signifie que je gagne. Autrement dit, tu n'atteins pas l'objectif du conflit qui était « Valjean est un lycanthrope ». Je ne suis donc pas un lycanthrope, contrairement à ce que tu croyais et crois peut-être encore.

Maintenant, il faut qu'on relance les dés de puissance et de souffrance pour connaître les thèmes.

Solène :

Je relance mon dé de souffrance... J'ai fait 9.

Lucie :

9, c'est la Science dans le Tableau des thèmes. Ça te donne une souffrance de Science. Moi, j'ai un dé de puissance et un dé de souffrance. Mais quand j'ai une puissance, les règles me permettent de choisir d'ignorer la souffrance. Comme je préfère avoir une victoire nette, je ne choisis qu'un dé de puissance dans ma main. Je relance mon dé de puissance... J'obtiens 8, ça me fait donc une puissance de Religion. Maintenant, on écrit nos phrases à partir de ces dés. Solène, comme tu es la joueuse en instance, à toi de commencer. Tu dois écrire une souffrance en Science qui raconte comment tu n'atteins pas l'objectif.

Solène :

Je suis d'accord pour admettre que dans les faits, Valjean n'est pas un lycanthrope mais Octobre reste persuadée du contraire.

Lucie :

Tu peux écrire des choses qui sont fausses, du moment que ton personnage y croit. Si tu écris une phrase qui est une fausse croyance, tu pourras l'utiliser dans de prochains conflits, si elle représente une motivation, une ressource ou un handicap.

Solène :

D'accord. Je jette un œil au corps de ma fille bien-aimée dans le palanquin. Elle est vêtue d'une robe blanche virginale. Sa poitrine est rouge parce que malgré ses efforts, l'embaumeur n'a pas réussi à nettoyer tout le sang de sa blessure. C'est ce qu'il m'a dit mais je ne sais pas à quoi ressemble la blessure exactement, je n'ai pas eu le cœur de la dévêtir pour voir. J'écris ma phrase de souffrance en Science : *La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope*.

Lucie :

À mon tour d'écrire. J'écris ma phrase de puissance en Religion : *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux*. Maintenant, c'est au tour de Xavier.

Tour 2, Instance de Brumaire

Xavier :

Je lance un dé pour écrire une phrase ?

Lucie :

Non, c'est valable uniquement quand on crée un personnage. Ton personnage est déjà créé, donc tu commences à raconter, et tu clôtures avec ou sans conflit.

Xavier :

D'accord. Je passe quelque temps dans le campement.

Solène :

Je viens te voir. Tu vois que j'ai les traits sévères. Je suis nerveuse et déterminée. « Mon fils, que fais-tu ici ? Je croyais que tu restais à Lascaux. »

Xavier :

Comprenant que tu ne changeras pas tes plans pour moi, je dis : « Mère, j'ai changé d'avis, je suis venu pour vous aider. »

Solène :

« Je n'ai pas besoin de toi ici. Il faut du courage pour s'engager dans cette traque et tu n'en as pas. Rentre à Lascaux. Je te confie deux de mes hommes, ils t'escorteront sur une lieue. »

– CONFLIT SIMPLE AVEC ASSISTANCE (cf. p 34)–

Xavier :

J'acquiesce. Je repars avec les deux hommes. Dès qu'ils me donnent congé, je rebrousse discrètement chemin à travers la forêt. Je fais un conflit pour savoir si j'arrive à rejoindre Valjean.

Lucie :

Je vais t'aider à atteindre cet objectif. J'ai plutôt intérêt à avoir un allié à mes côtés. En fait, c'est Valjean qui t'aide, même s'il est absent, par l'intermédiaire de l'égrégore. Il appelle ta présence de ses vœux et ça va favoriser ton arrivée. Peut-être que ses traces seront plus visibles dans le sol, peut-être que la végétation s'écartera pour révéler un passage vers son refuge. Nous allons donc jouer un conflit avec alliance. Nous commençons par dire les phrases qui nous impliquent tous les deux dans le conflit.

Xavier :

Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur me donne un dé car je veux recueillir ton témoignage. Et *Ma famille croit que Valjean est un assassin* me donne aussi un dé car je veux t'avertir du danger que tu cours.

Lucie :

Quant à moi, *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses* me donne un dé car tu vas me donner des réponses et aussi car ma caverne se trouve sur une route secondaire vers Lascaux. Je te donne mon dé, ça te fait trois dés à lancer.

Xavier :

J'ai fait 2, 11 et 5.

Lucie :

Ça te fait un dé de sacrifice (2), un dé de puissance (5) et un dé de souffrance (11). Le dé de sacrifice tue les autres types de dés, donc on obtient juste un dé de sacrifice. Quand tu un dé de sacrifice, tu peux choisir entre gagner le conflit et sacrifier une phrase, ou perdre le conflit et développer un pouvoir.

Xavier :

Je préfère gagner le conflit !

Solène :

Alors, mets de côté le 11 et le 5. Garde le 2 pour symboliser le dé de sacrifice. Tu vas soit sacrifier une de tes phrases soit me donner le dé pour que je sacrifie une phrase. Comme j'étais ton allié dans le conflit, je ne peux pas refuser. Tu pourrais donner le dé de sacrifice à Solène mais comme elle ne t'a pas aidé, elle a le droit de refuser et je suppose qu'elle va le faire. À moins que tu préfères perdre le conflit pour éviter le sacrifice.

Xavier :

Je te donne mon dé de sacrifice ! Je ne veux pas sacrifier une phrase, je n'en ai que deux et toi tu en as cinq.

Lucie :

Entendu. Je vais sacrifier la phrase *Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne.* Je dois expliquer en quoi cela consiste une perte pour moi. Il faut qu'au moins un des éléments de la phrase soit perdu. Si tu veux bien, pour amener la chose et aussi pour nous mettre un peu dans l'ambiance, je vais décrire ton périple à travers la forêt. Tu m'arrêtes si tu vois un problème. On est toujours dans ton instance, alors tu as le dernier mot. Je rappelle qu'il fait nuit noire. Tu t'éclaires de ton mieux avec une lampe-tempête. Le vent souffle entre les arbres comme une marée déchaînée. Tu es trempé. Tu marches avec hâte, courbé pour discerner des traces dans l'humus boueux. Tu remontes la route secondaire dans la direction de Rift, la ville d'où je viens. C'est moins une route qu'une succession de bornes de pierre au milieu des arbres. Tu es fatigué, effrayé. C'est alors que le faisceau de ta lampe surprend une forme gigantesque. Tu cours à perdre haleine, la chose te poursuit, noire, affamée, un Horla certainement ! Puis une détonation crible la tempête.

La chose s'écroule à tes pieds. C'était un loup, massif, noir, puant. Son crâne est ouvert en deux. Tu m'aperçois à quelques mètres de là. Avec mon bras valide, je tiens le pistolet de Poudre. J'ai pu tuer le loup mais le canon du pistolet à éclaté.

Xavier :

<u>Quand je te vois, je cours vers toi, je te prends dans mes bras et je te serre très fort.</u>

Feuilles des personnages à la fin du tour de table n°2 :

Valjean (Lucie) :

† *Je veux faire le deuil de ma femme.*
† *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*
† ~~*Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne.*~~
† *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche.*
† *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.*

Octobre (Solène) :

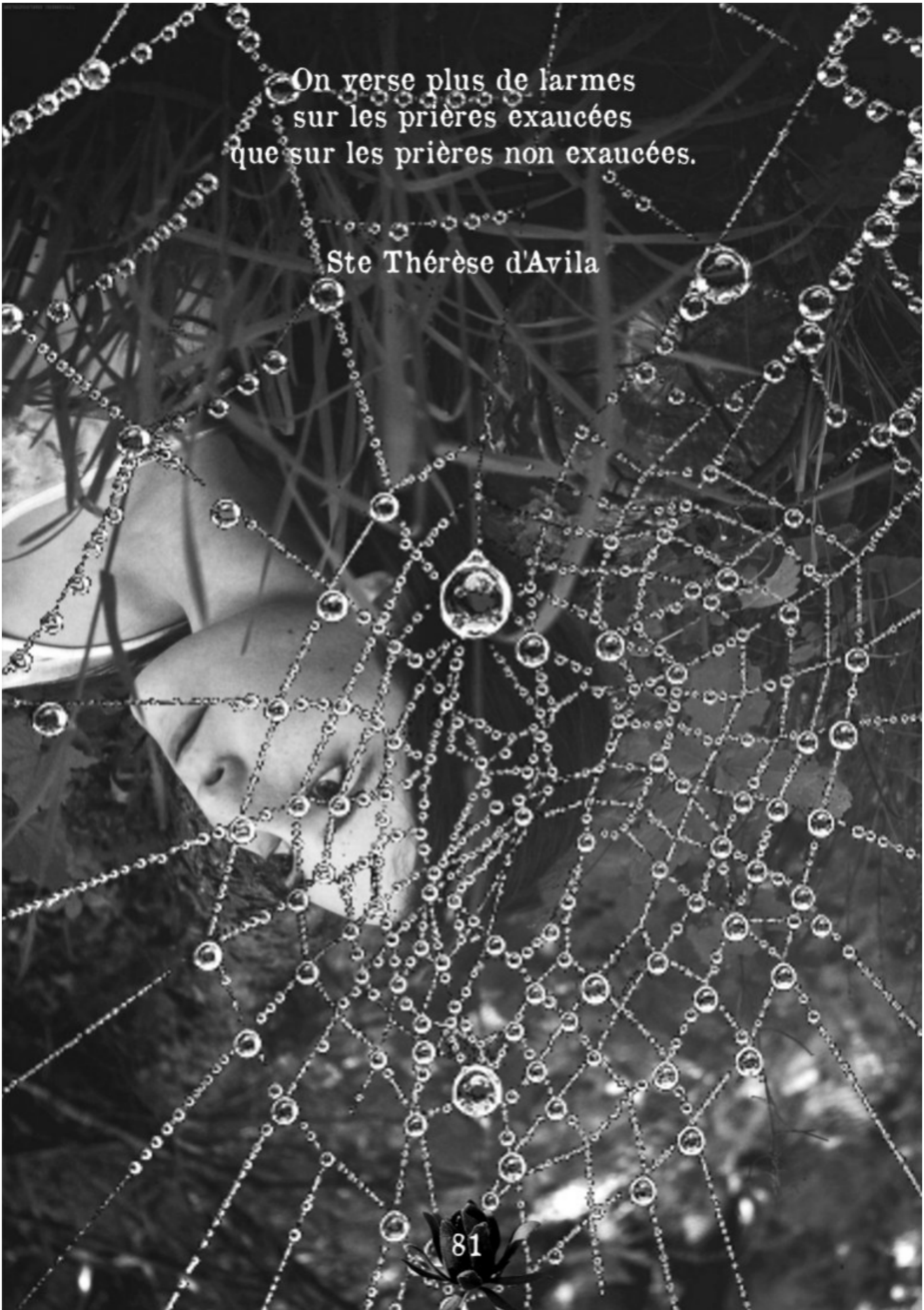
† *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.*
† *La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope.*

Brumaire (Xavier) :

† *Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.*
† *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*

On verse plus de larmes
sur les prières exaucées
que sur les prières non exaucées.

Ste Thérèse d'Avila



Tour de table N°3 : Allegro

Règles abordées :
– Développement d’un pouvoir –
– Conflit duel avec alliance –

Tour 3, Instance de Valjean

Lucie :

On finit par trouver un refuge. C’est une cabane en bois abandonnée. Les ronces l’envahissent et son toit menace de rompre à tout instant. Mais ça fera l’affaire pour finir la nuit. J’enlève mon manteau et ma chemise pour les faire sécher. Je ne me suis pas encore décrit. Je suis un homme massif, barbu, les cheveux et les sourcils très noirs. Quand tu vois mon torse velu, tu comprends qu’on ait pu me soupçonner d’être un lycanthrope.

Xavier :

<u>Moi au contraire, je suis assez mince et fragile. Comme ma sœur, je suis pâle, j’ai des yeux orange. Je demande à ce que tu me montres la blessure de ton bras pour que je la soigne.</u>

Lucie :

Je te la montre. Je dis que c’est le loup qui m’a mordu dans la caverne. En réalité, quand tu vois la blessure, tu peux te demander si ça a été fait par un animal ou par une lame ou un outil. En tout cas, ça saigne toujours et même ça commence à s’infecter.

Xavier :

<u>Je lèche ta plaie, j’enlève la couche de chair infectée avec ma langue et je la recrache. Tu vois que je n’ai aucun dégoût à faire ça, bien au contraire. Quand j’ai fini, je dépose un baiser dans le creux de ta main.</u>

Lucie :

Ça devient intéressant ! Je ne m’attendais pas à ce que tu amènes cette idée mais je vais la laisser suivre son cours. Je retire ma main et je te plaque au sol pour te frapper. Je te tiens le cou avec la main que tu as embrassée et je dresse mon poing valide au dessus de ta tête.

Mais quand je vois ton visage, je n'arrive pas à abattre mon poing. Finalement, je t'agrippe le col à deux mains et je t'embrasse, je m'abandonne dans ce baiser. C'est vraiment empressé, animal.

Ça me donne une idée de conflit. La perte de ma femme, la culpabilité que je ressens, ça me pourrit la vie. Ça m'empêche d'aller de l'avant, de me reconstruire. Et ça m'empêche de fuir Lascaux, alors même que je risque ma vie à y retourner ! Je fais un conflit dont l'objectif est : « J'abandonne l'idée d'aller à Lascaux ». J'utilise toutes mes phrases. *Je veux faire le deuil de ma femme* me pousse à oublier Lascaux. *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses* est en fait un handicap, mais j'ai le droit d'utiliser une phrase qu'elle soit un avantage ou un handicap dans le conflit. J'utilise *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche* parce que tu m'as soigné, tu es le seul qui s'est jamais occupé de moi. En oubliant Lascaux, je pourrais vivre un nouvel avenir avec toi. Enfin, j'utilise *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux* parce que je n'ai plus rien à faire avec le peuple de Lascaux. Tu m'as sans doute révélé qu'ils veulent ma mort. Je comprends qu'aucun argument logique ne les convaincra.

– DÉVELOPPEMENT D'UN POUVOIR (cf. p 47) –

Lucie :

Ça me fait 4 dés. Je lance… 1,2,8 et 10 ! Il y a deux dés de sacrifice, ça veut dire que je gagne le conflit. Le problème, quand il y a plus d'un dé de sacrifice, c'est qu'ils contaminent toute la main. Ça fait donc quatre dés de sacrifice, ça voudrait dire que je devrais sacrifier les quatre phrases de mon personnage. Il serait éliminé, comme Poudre. Ça ne m'intéresse pas. J'ai une deuxième possibilité. Je peux choisir de perdre le conflit et en échange, au lieu d'avoir des dés de sacrifice, j'ai un dé de pouvoir. Le pouvoir, c'est une capacité particulière du personnage, qui se révèle dans la défaite. J'ai le choix entre un pouvoir de Folie (1), de Mémoire (2), de Religion (8) ou d'Amour (10). Je choisis la Folie. Dans un premier temps, je te dis : « Fuyons ensemble. Retournons à Rift. ». Puis mon visage s'obscurcit. Je te dis alors « Non. J'ai d'abord quelque chose à terminer à Lascaux, avec ta famille. » Ma voix a changé. Elle est encore plus grave.

J'écris une nouvelle phrase : *J'ai une double personnalité*. J'écris *pouvoir* entre parenthèses à côté pour bien signaler que c'est ma capacité spéciale. J'ai fini mon instance.

Tour 3, Instance d'Octobre

Solène :

Enfin, le soleil commence à poindre. Avec d'infinies difficultés, il se fraye un chemin à travers les frondaisons. C'est dans cette demi-clarté que mes hommes et moi nous nous éveillons. Il est temps de mener une battue pour retrouver Valjean. Je vérifie chaque molosse, chaque mâtin de notre meute. J'encourage mes hommes. Ce soir, la bête qui terrorise la région sera morte. Toutes ces histoires qu'on raconte, ce loup noir qui marche sur deux pattes, cet homme qui parcourt des distances phénoménales en une nuit, ces enfants qui disparaissent ; enfin ma fille, symbole de l'innocence, morte sans que rien ne puisse le justifier, ce soir ce ne sera plus qu'un mauvais souvenir. Le peuple de Lascaux pourra dormir en paix dans ses grottes, grâce aux braves qui auront mené la battue. Je monte à cheval et je sonne moi-même du cor pour lancer la traque. Toute la troupe s'ébranle, nous partons en direction de Rift, suivis à petite distance par le palanquin.

– CONFLIT DUEL AVEC ASSISTANCE –

Solène :

Vous l'aurez compris, je fais un conflit pour savoir si nous capturons Valjean !

Lucie :

En tant que Confidente, je veille au rythme de la séance. Ne serait-ce pas un peu prématuré de me capturer dès maintenant ? Si tu es d'accord, on peut réduire ton objectif à « La meute retrouve Valjean. ».

Solène :

Oui, tu as raison, sinon on va finir la partie trop vite !

Lucie :

Deuxièmement, je m'oppose à ce que cet objectif soit atteint, c'est donc un conflit duel.

Solène :

Et si je refuse que tu transformes le conflit en duel ?

Lucie :

Les règles ne permettent pas de négocier ça. Tu es obligée d'accepter le duel. Xavier, es-tu d'accord pour être mon allié dans ce conflit ? Maintenant que Valjean et Brumaire sont amants, ça me paraît logique.

Xavier :

En effet ! Je vais te donner un coup de main.

Lucie :

Puisque vous êtes d'accord, comptabilisons les dés. En duel, pour l'effet dramatique, chaque camp annonce une phrase à tour de rôle. Solène, comme tu es la joueuse en instance, tu poses le premier dé.

Solène :

J'utilise *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.*

Lucie :

J'utilise *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.* C'est un handicap car je me trouve sur une route secondaire entre Lascaux et Rift. Je rappelle que j'ai le droit d'utiliser une phrase qui est un handicap.

Solène :

J'utilise *La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope.* Avec les cahots, la blessure de ma fille se remet à saigner. Je le montre à l'arrière-garde, je crie que ma fille sent son meurtrier proche. Le sang est un signe : cette blessure ensorcelée est l'œuvre d'un lycanthrope !

Xavier :

Pour aider Valjean, j'utilise *Ma famille croit que Valjean est un assassin.* Je l'ai averti qu'Octobre le traque et je l'exhorte à fuir.

Lucie :

Solène, tu as utilisé tes deux phrases, donc tu vas te limiter à deux dés.

Xavier :

Je ne peux pas lui donner de dés ?

Lucie :

Non, car tu ne peux t'allier qu'à un seul joueur en duel. En revanche, tu seras libre de t'allier à lui dans un futur conflit. Pour ce conflit, tu peux continuer à me donner des dés si tu veux.

Xavier :

D'accord. J'utilise *Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.* J'ai emporté avec moi toutes les lettres que tu as écrites. Je vais les déposer ici. Si la meute arrive jusque là, ils liront les lettres et verront qu'elles ne parlent que d'amour. Je prends un risque en faisant cela, aussi je le fais en cachette de toi.

Lucie :

Merci ! j'utilise *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.* Les traces du loup et son cadavre sont sur votre chemin. Quand vous les trouverez, soit vous en conclurez que je suis mort sous cette forme de loup, soit vous penserez que c'était le loup le coupable et pas moi. Dans les deux cas, vous me laisserez en paix.

OK, ça me fait quatre dés. Je pourrais utiliser d'autres phrases, mais plus je lance de dés, plus je risque d'avoir plusieurs dés de sacrifice et donc de sacrifier beaucoup de phrases. Quatre, c'est bien, la probabilité de victoire est grande. Je lance les dés et j'obtiens 2,5,9 et 10. Un dé de sacrifice, qui tue les autres dés.

Solène :

Avec mes deux dés, j'obtiens 12 et 8.

Lucie :

Ça veut dire que tu as un dé de puissance et un dé de souffrance. Les dés de sacrifice dominent les dés de puissance, donc je gagne le conflit. La meute ne retrouve pas ma trace. J'ai un dé de sacrifice, mais je le donne à Xavier.

Xavier :

C'est pas sympa, je t'ai aidé et tu me récompenses en me faisant sacrifier une phrase !

Lucie :

Comme toi la dernière fois ! Et j'ai besoin d'avoir un maximum de phrases pour les conflits qui vont suivre contre Octobre. Désolée, c'est le jeu. Comme tu es mon allié, tu ne peux pas refuser les dés que je te donne. Solène, quant à toi, tu as droit à un dé de puissance, qui va raconter une conséquence positive de ton échec, et, sauf si tu l'ignores, un dé de souffrance. Comme tu es la joueuse en instance, c'est toi qui appliques tes dés en premier, ensuite ce sera à Xavier de le faire.

Solène :

Je choisis de ne pas ignorer la souffrance. Moi aussi, j'ai besoin de faire des réserves de phrases contre toi. Je relance mes dés, j'obtiens 10 pour le dé de puissance et 6 pour le dé souffrance. J'écris ma souffrance en Société : *Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean. En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement.* En fait, le poison en question, c'est le sentiment qu'instillent les lettres. Les lecteurs ressentent tant de culpabilité, de honte et de regret que leur cœur se crève et ils meurent d'hémorragie interne. Ma fille est morte comme ça, parce qu'elle ne se sentait pas à la hauteur de l'amour que tu disais lui porter, elle est morte de mille petits sentiments amers que lui ont inspiré tes poèmes et qui lui ont cloué le cœur. Lucie, tu es d'accord pour que je dise ça au sujet de tes lettres ? Je m'inspire de ton pouvoir, *J'ai une double personnalité*.

Lucie :

C'est vrai que je pourrais refuser, parce que ça concerne mon personnage intimement ! Mais continue quand même, ça m'intéresse.

Solène :

Sur le chemin, j'ai trouvé le cadavre du loup également. Mais j'ai bien vu que c'était un loup normal. Les lycanthropes retrouvent forme humaine à leur mort. J'ai compris que j'avais fait erreur. Pas sur le fait que tu étais meurtrier, mais sur ta méthode et tes pouvoirs. Je prends enfin le courage de dégrafer le corsage de ma défunte fille. Son cœur n'est pas vraiment transpercé comme je le pensais. Son cœur est brisé. Elle est morte parce que cet amour néfaste lui a brisé le cœur. Il lui a fait si mal qu'elle en saigne encore après la mort. J'écris ma phrase de puissance en Amour mais je tourne le thème dans le sens de la haine : *J'explique la vérité à mes derniers hommes et nous jurons tous la mort de Valjean.*

Lucie :

Comme tu fais des révélations au sujet de mon personnage, j'aurais pu appliquer un véto. Mais je vais m'abstenir pour deux raisons. D'abord, je trouve que ta version est élégante. L'égrégore peut très bien expliquer que ce soient les phrases des lettres qui tuent et non une quelconque encre empoisonnée. Ensuite, ça ne dit pas une vérité absolue sur Valjean. L'interprétation d'Octobre peut être fausse ou encore Valjean a pu écrire des lettres cruelles sans se douter qu'elles avaient le pouvoir de tuer. Ce sont des détails que je pourrai amener par la suite. Autrement dit, tu n'exerces pas là un contrôle abusif sur mon personnage. Je ne vois donc pas de raison de te contredire. Xavier, c'est à ton tour d'appliquer tes dés. Tu as un dé de sacrifice. Quelle phrase sacrifies-tu ?

Xavier :

Je sacrifie ma phrase *Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.* Je n'ai pas abandonné toutes les lettres sur notre chemin. J'en ai gardé une et je l'ai lue ensuite. Ça m'a fait très mal mais j'ai survécu. Il y avait des tonnes d'émotions venimeuses dans la lettre. Sa grandeur d'âme, son mépris, ses exigences, son détachement. Son intelligence, son animalité. Sans être persuadé que Valjean est un assassin, je réalise que c'est un brasier noir. On ne peut pas l'approcher sans rester indemne. Je ne sais plus quoi penser de lui et de notre relation.

Lucie :

À l'issue de cette traque, Brumaire et moi avons réussi à vous contourner. Alors que la nuit tombe, nous sommes juste entre votre nouveau campement et Lascaux. Perchés dans les branches torses d'un chêne, nous vous observons alors que vous allumez les premiers feux.

Tour 3, Instance de Brumaire

Xavier :

<u>Je suppose que c'est à mon tour ? Je suis dans les branches, le campement d'Octobre est la seule lueur dans la nuit. À mes côtés, le corps de Valjean, comme un gros fruit noir. J'hésite entre mille décisions. Pour le coup, je ne vais pas me lancer dans un conflit, je n'ai qu'une phrase. Je clôture mon instance sans conflit et je lance un dé pour écrire une nouvelle phrase. J'obtiens 7, le Clan. J'écris : *Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal.* Puis je m'approche de Valjean dans les branches. Je me cale contre lui pour ne pas tomber. Et je l'invite à m'étreindre.</u>

Feuilles des personnages à la fin du tour de table n°3 :

Valjean (Lucie) :

† *Je veux faire le deuil de ma femme.*
† *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*
† ~~*Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne.*~~
† *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche.*
† *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.*
† *J'ai une double personnalité. (pouvoir)*

Octobre (Solène) :

† *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.*
† *La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte*
d'un coup de griffe de lycanthrope.
† *Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean.*
En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement.
† *J'explique la vérité à mes derniers hommes*
et nous jurons tous la mort de Valjean.

Brumaire (Xavier) :

† ~~*Je veux prouver que c'est de la folie de penser*~~
~~*que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.*~~
† *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*
† *Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal.*

Le plus grand péril
se trouve au moment de la victoire.
Napoléon Bonaparte



Tour de table N°4 : Vivacissimo

Règles abordées :
– Utilisation d'un pouvoir –
– Fin de la séance –
– Conflit de masse –

Tour 4, Instance de Valjean

Lucie :

Plus tard dans la nuit, alors que l'amour a eu raison de Brumaire et qu'il dort profondément, je descends de l'arbre et je m'aventure dans le campement. D'ordinaire, je me déplace lourdement, mais ce soir je suis une feuille. Je ne fais aucun bruit et ne laisse aucune trace. Je suis un feuillage d'ombre. J'arrive auprès du palanquin. À côté, Octobre dort elle aussi. Elle veille sur sa fille depuis de trop nombreuses nuits. Ce soir, elle n'a pas tenu. Je me penche sur ma défunte femme et je verse une larme sur sa joue. Je l'embrasse à pleins poumons, j'emplis sa gorge morte de mon haleine de regrets et de honte. Un instant, je crois même pouvoir la faire revivre. Je passe ma main sur sa poitrine, curieux et amoureux. Mais non, son cœur ne bat plus. Alors, je veux achever ce qui a commencé. Je prends son corps dans mes bras. Je lui caresse les cheveux comme pour l'apaiser et je me dirige vers la fosse commune qui a été creusée pour les traqueurs morts ce matin. La terre est fraîche, j'aurai tôt fait de la retourner. Je vais pouvoir lui donner une sépulture.

Solène :

Je ne suis pas d'accord ! Je vais forcément me réveiller et l'empêcher d'enterrer ma fille ! Je te défie en duel !

Lucie :

Soit. L'objectif de ce conflit duel c'est : « Valjean parvient à enterrer sa femme ». Xavier, est-ce que tu aides l'un ou l'autre ?

Xavier :

Je vais aider Valjean. C'est pas une bonne chose que ma sœur reste sans sépulture aussi longtemps. Et surtout, je veux pas qu'Octobre se réveille et qu'elle se confronte avec Valjean.

Lucie :

Cette deuxième chose, ça n'est pas dans l'objectif, Xavier. Il est possible que je gagne le conflit, et donc que j'enterre ma femme, mais ça ne signifiera pas forcément qu'Octobre dorme encore.

Xavier :

D'accord. Je t'aide quand même.

Lucie :

OK. En tant que joueuse en instance, j'énonce en premier quelle phrase j'utilise dans le conflit. *Je veux faire le deuil de ma femme.* En tant qu'adversaire, c'est à ton tour d'utiliser une phrase.

Solène :

J'utilise *J'explique la vérité à mes derniers hommes et nous jurons tous la mort de Valjean.* Excellente raison pour ne dormir que d'un œil.

Lucie :

Xavier, si tu m'aide, c'est peut-être le moment d'utiliser une phrase.

Xavier :

Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal. En fait, je me suis réveillé et j'ai suivi Valjean. Je ramasse une pelle et je l'aide à enlever la terre fraîche. À deux, nous irons plus vite. Peut-être alors qu'Octobre ne se réveillera pas à temps. Déjà ma pelle révèle un linceul. Nous touchons au but.

Solène :

***La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope.* Si j'ai compris que ma fille est morte d'une hémorragie interne, son corps reste une pièce à conviction pour prouver ton meurtre. Elle ne sera pas ensevelie tant qu'on ne t'aura pas puni.**

Lucie :

Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses. J'ai vu son corps et j'ai trouvé les réponses que je cherchais. J'ai compris que mes lettres étaient bel et bien responsables. D'où mon empressement à faire disparaître le corps et à oublier tout ça.

Solène :

***Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean. En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement.* Je pense que les lettres laissées sur notre route étaient un piège. Valjean est capable de tout. Je ne dois jamais relâcher ma vigilance.**

– UTILISATION D'UN POUVOIR (cf. p 49)–

Lucie :

Solène et Xavier, je crois que vous arrêtez d'utiliser des phrases ? Je comprends, c'est toujours risqué d'utiliser la totalité de ses phrases. Je vais pour ma part rajouter mon pouvoir : *J'ai une double personnalité.* C'est ma double personnalité qui a écrit ces lettres, c'est aussi elle qui a voulu retourner à Lascaux malgré l'espoir d'une nouvelle vie, c'est enfin elle qui est à l'œuvre en ce moment, portant le cadavre de ma femme pour le déposer dans la fosse. Lançons les dés. J'ai quatre dés, j'obtiens 12, 1, 9 et 9. Un dé de sacrifice, qui tue les autres dés.

Solène :

J'ai trois dés et j'obtiens 12, 3 et 10. Un dé de puissance, deux dés de souffrance.

Lucie :

Les dés de sacrifice dominent les dés de puissance, donc j'atteins l'objectif. J'avais utilisé mon pouvoir mais dans ce cas précis, puisque le score des dés suffisait à me faire gagner, elle ne m'a pas été plus utile qu'une phrase ordinaire. J'aurai l'occasion de vous montrer plus tard quel genre de coup de théâtre permet un pouvoir. Mais revenons à l'objectif. Au moment où tu te réveilles, j'ai déjà rebouché la fosse. Brumaire et moi avons maintenant un souvenir ancré dans nos cœurs, pour toujours.

Le visage d'albâtre de ta fille, peu à peu recouvert par la terre. Avec mon dé de sacrifice, je sacrifie la phrase *Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.* J'ai eu les réponses et j'aurais mille fois préféré ne pas savoir.

Solène :

J'ai un un dé de puissance et un dé de souffrance. Je les relance, et j'obtiens un dé de puissance en Religion (8) et un dé de souffrance en Pulsions (11). Je voudrais donner le dé de souffrance à Xavier. Je sais que tu n'es pas mon allié, mais je pense que la scène t'a fait un choc. L'acceptes-tu ?

Xavier :

Oui, je le veux bien.

Solène :

Quand je me réveille, il est trop tard pour que je vous empêche d'enterrer ma fille. J'écris ma phrase de puissance en Religion : *Ma fille repose en paix désormais.*

Xavier :

J'écris ma phrase de souffrance en Pulsions : *En fait, j'ai aussi peur de Valjean que d'Octobre.*

Tour 4, Instance d'Octobre

Solène :

Je commence mon instance. « Valjean, tu as bien fait de reboucher la terre. Nous n'inhumerons pas ton corps au même endroit que ton innocente victime. Cette blessure par balle que tu as au bras, c'est la même arme qui a tué le loup ? ».

Lucie :

« C'était l'arme d'une femme qui posait trop de questions. Comme toi, impudente, imprudente. »

Solène :

Comme je l'ai précisé au début de la séance, je suis en armure de cuir cloutée. Ça me paraît aussi logique que je sois armée. Disons que j'ai récupéré l'arc d'un des traqueurs. Je te tiens en joue. « Oui, j'ai été imprudente de t'avoir fait confiance. De t'avoir assez aimé pour te laisser rentrer dans ma famille. C'est ici que ça s'arrête. ». Je joue un conflit duel pour tuer Valjean !

Lucie :

En théorie, on ne peut mettre en objectif la vie d'un personnage que si le joueur concerné accepte. En l'occurrence, vu où on en est dans l'histoire, j'accepte de courir le risque. La règle dit que je peux demander ta vie en contre-objectif. Si tu refuses, on va devoir définir un autre objectif.

Solène :

D'accord, je suis joueuse. Si je perds, c'est Octobre qui meurt.

Xavier :

Je ne veux aider ni l'un ni l'autre ! Je ne peux pas jouer contre vous deux, vous empêcher de vous entretuer ?

Lucie :

Non, dans un conflit duel, tu ne peux qu'aider un joueur en duel ou regarder, impuissant. C'est un jeu cruel.

Xavier :

Alors je reste neutre. Je crie : « Non, ne faites pas ça ! »

Solène :

***Ma fille repose en paix désormais.* J'ai trop de respect pour ma fille pour la déterrer maintenant. Donc, considère que tu as dissimulé la dernière preuve, Valjean. Je ne peux plus te juger, je ne peux que te tuer.**

Lucie :

J'ai une double personnalité. Alors que tu tends complètement ton arc, je te lance des phrases de haine. Des phrases qui tuent.

Solène :

Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille. **Meurtrier !**

Lucie :

Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux. Un instant, ma personnalité normale reprend le dessus. Je dis d'une voix morte : « Tu te trompes. »

Solène :

La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope. **Maintenant, je connais la vérité et je connais tes vrais pouvoirs. La flèche part, son sifflement couvre ta voix mortelle.**

Lucie :

Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche. Brumaire me soigne et me protège. Il le fera jusqu'au bout, qu'il le veuille ou non. Comme il est à mes côtés, les bras ballants, je l'agrippe et je le jette entre moi et la flèche. J'en ai fini avec les phrases que je peux utiliser.

Solène :

Moi, je n'ai pas fini. Je vais utiliser toutes les phrases qui me restent. ***Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean. En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement.*** **Et** ***J'explique la vérité à mes derniers hommes et nous jurons tous la mort de Valjean.*** **Les hommes se sont réveillés, ils accourent pour m'aider. Ils brûlent de participer à ta mort. Bref, je fais tapis. Cinq phrases, cinq dés ! J'obtiens 6, 1, 5, 7 et 11. Un dé de sacrifice, qui tue les autres dés.**

Lucie :

Moi je n'ai que trois dés. J'obtiens 1, 8 et 7. Un dé de sacrifice, qui tue les autres dés. Nous sommes à égalité, dans ce cas l'avantage est à celle qui a déclenché le duel, c'est-à-dire toi. Mais il y a un truc. **J'utilise mon pouvoir à fond.** Ça me permet de transformer n'importe quel score en dé de sacrifice. En l'occurrence, je transforme le 8 en dé de sacrifice. Ça me fait deux dés de sacrifice. Quand il y a plusieurs dés de sacrifice, ça contamine tous les dés. Donc en fait, j'ai trois dés de sacrifice. Trois dés de sacrifice contre un, c'est moi qui atteins l'objectif.

Autrement dit, je survis à ce duel et toi tu meurs. Comme tu es la joueuse en instance, je te laisse dire en premier ce que tu fais de ton dé de sacrifice. Moi, je garderai les trois que j'ai eus.

Solène :

Alors que la flèche est seulement à quelques centimètres de toi, je t'entends crier : « Octobre, si tu m'avais aimé, je n'aurais pas fait de mal à ta famille ! » Cette phrase cruelle me rappelle l'aventure que j'ai eue avec Valjean. C'est moi qui l'ai fait entrer dans nos vies. Cette petite phrase me tue net. Je lâche l'arc, je me tiens le cœur un instant. Je tombe à genoux. Mon visage est figé. Puis je m'écroule face au sol.

Lucie :

Dis-nous quand même ce que tu fais de ton dé de sacrifice. Pour créer ton prochain personnage, on a besoin de savoir combien tu auras sacrifié de phrases.

Solène :

Avec mon dé de sacrifice, je sacrifie *Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.* Cette phrase mortelle de Valjean tient aussi lieu d'aveu. J'ai fait éclater la vérité au prix de ma vie.

Lucie :

Quant à moi, je sacrifie *Je veux faire le deuil de ma femme.* Non seulement j'en ai fait le deuil mais je l'ai même oubliée. Je n'ai plus de remords. Je sacrifie *Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.* Même si en effet plus personne ne me prend pour un lycanthrope, tout le monde sait à présent que je suis un monstre. Je sacrifie enfin *Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche.* Ma blessure est guérie mais j'ai perdu l'amour de mon guérisseur en m'en servant comme bouclier humain. Xavier, es-tu d'accord pour dire que Brumaire a reçu la flèche à ma place ?

Xavier :

<u>Oui. J'ai reçu la flèche dans le bras. Au même endroit où tu as été blessé par la balle de Poudre.</u>

Lucie :

Solène, ton personnage est éliminé. Je pense qu'on ne va plus jouer très longtemps. Mais si tu veux, tu peux quand même te créer un nouveau personnage, soit tout de suite, soit au début de ta prochaine instance. Tu démarreras avec autant de phrases qu'il y avait de phrases sacrifiées sur la feuille de personnage d'Octobre. Elle avait une phrase sacrifiée, donc tu démarreras avec une seule phrase. Cette phrase comportera bien sûr le verbe *vouloir* et un lien avec la phrase d'un autre personnage en jeu.

Solène :

Dans ce cas, je vais recréer un personnage tout de suite. Dans la troupe des hommes d'armes d'Octobre, il y a une femme qui a été recueillie lors de la traque. Il s'agit de Poudre. Valjean, tu t'en rappelles ! L'autre soir, dans la caverne, vous vous êtes battus parce qu'elle voulait enquêter sur la mort de ta femme. Elle t'a blessé avec son pistolet et tu as voulu la tuer d'un mot cruel. Tu es parti en la laissant pour morte mais elle a survécu. Elle n'est pas indemne pour autant. Ses beaux cheveux roux sont devenus tout blancs et son visage est agité de spasmes nerveux. Je lance un dé pour écrire ma phrase. 9, la Science. Pendant ma convalescence, j'ai compris que Valjean avait un terrible pouvoir et qu'il fallait s'en prémunir. J'ai confectionné un casque intégral en cuir. À l'intérieur, j'ai cousu des parchemins sur lesquels j'ai écrit en boucle : « Tes paroles ne m'atteignent pas. » J'écris ma phrase : *Protégée par mon casque, je veux débarrasser la terre de Valjean.* J'ai aussi fabriqué un arc à poulie et maintenant je le braque sur Valjean.

Lucie :

Bien, on peut maintenant commencer l'instance de Xavier.

– FIN DE LA SÉANCE (cf. p 26) –

Tour 4, Instance de Brumaire

Lucie :

Je crois qu'il est temps de boucler cette histoire. On va en jouer le paroxysme. Je vous propose de conclure la séance au terme de l'instance de Xavier. Veillez à clôturer les histoires de vos personnages. Comme on sait que c'est la dernière instance, c'est le moment ou jamais pour tout donner ! Notez que si on finit ici avec la dernière instance d'un tour de table, ce n'est pas obligé. L'important est de conclure avec la fin d'une instance, n'importe laquelle.

– CONFLIT DE MASSE (cf. p 50) –

Lucie :

Le mieux dans ce cas présent, c'est de faire un conflit de masse. A l'intérieur de l'instance de Brumaire, chaque personnage va jouer un conflit. Ça peut être un duel mais par contre il n'y a pas d'alliance possible. On commence par Brumaire et on joue dans le même sens que d'habitude. On n'est pas forcément obligé de finir une séance par un conflit de masse, ça peut arriver avant ou pas du tout. Mais vu les évènements c'est ce qui me paraît le mieux dans notre cas.

Xavier :

Si je comprends bien, c'est un peu la foire d'empoigne en ce moment. Je viens de voir Valjean tuer ma mère et se servir de moi comme bouclier humain. Et maintenant, les hommes d'armes et Poudre sont sur nous. Et je dois jouer un conflit là-dedans. J'hésite entre plusieurs types de conflits… J'aurais bien joué un conflit pour savoir si j'aidais Valjean ou si je m'enfuyais. Mais ce serait dommage de consacrer mon dernier conflit à cette question. C'est compliqué parce que je ne sais plus du tout ce que je peux ressentir pour Valjean. J'aime Valjean mais sa part sombre me terrifie. Celle-là, je la déteste. En fait, ce sont ses mots que je déteste. Je ne crois pas que Valjean ait une double personnalité. Je crois qu'il est possédé. Possédé par un parasite Horla. Le parasite, c'est sa langue. Sa langue qui le rend mauvais, sa langue qui tue.

Alors qu'il m'ignore pour faire face aux hommes d'armes, je me rue sur lui avec mon couteau. J'essaye de lui arracher la langue.

Lucie :

J'aurais le droit de demander un duel pour avoir une chance d'empêcher ça, mais en tant que joueuse, ton idée me surprend et m'intéresse. Autant mon personnage n'a certainement pas envie de se faire arracher la langue, autant en tant que joueuse je suis curieuse de voir ce que ça pourrait produire, alors je ne m'y oppose pas.

Xavier :

OK. J'en fais quand même mon conflit, parce que je suis autant curieux de voir ce qui se passera si je réussis ou si j'échoue. J'utilise *Ma famille croit que Valjean est un assassin.* Je pense que ce n'est pas Valjean l'assassin, mais juste le monstre qui vit dans sa bouche. J'utilise aussi ma deuxième phrase : *Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal.* Une fois que je l'aurai débarrassé de son parasite, Valjean sera pacifique. Je pourrai alors implorer la clémence des hommes. Et enfin ma troisième phrase : *En fait, j'ai aussi peur de Valjean que d'Octobre.* Enfin, je suis pas sûr, c'est plus un handicap qu'une ressource pour ce conflit...

Lucie :

Tu sais que tu peux utiliser une phrase même si de prime abord elle semble un handicap. Tu peux raconter comment Brumaire triomphe de sa peur de Valjean, ou au contraire comment la peur de Valjean lui dicte un acte aussi extrême que de vouloir lui arracher la langue.

Xavier :

OK. Je crois que c'est un peu des deux... Je lance mes trois dés et j'obtiens... 4, 5 et 8. Que des dés de souffrance, c'est un échec.

Lucie :

Je pense que tu étais sur le point de passer ton couteau sous ma langue quand j'ai dit : « Ne me touche pas, petit idiot. » sur un ton si grave que tu as laissé tomber ton couteau.

Xavier :

Oui. Je suis d'accord.

Lucie :

Comme tu étais tous seul, dans le conflit, tu ne peux garder qu'un dé de souffrance.

Xavier :

OK. J'en garde un et je le relance. J'obtiens 7 et j'écris une phrase de souffrance en Clan : *J'ai été incapable d'aider Valjean. Je l'ai définitivement perdu.*

Lucie :

C'est à moi de faire mon conflit. Brumaire, je te lance un dernier regard. Je t'abandonne. Je le fais par amour. Je finirais par te faire du mal, alors je préfère te repousser. Tandis que les hommes d'armes se précipitent sur moi avec leurs épées et leurs lances, je tente de les tuer en disant : « Vous n'êtes pas dignes de lever la main sur moi. ». J'exclus Poudre de l'objectif. Elle est mieux protégée que les autres et je veux lui laisser l'opportunité de jouer elle aussi un conflit. Le problème, c'est que je n'ai plus qu'une phrase : *J'ai une double personnalité.* Ça va être très compliqué de s'en sortir sans dommage. Mais je n'ai pas le choix, le conflit de masse m'impose de faire un conflit. Je lance mon unique dé… J'obtiens… 11 ! J'ai une chance pas possible ! Tous les hommes d'armes s'écroulent en se tenant le cœur. Je me tiens devant leurs corps inertes, haletant, triomphant. Je le relance le dé de puissance et j'obtiens 5. J'écris une phrase de puissance en Égrégore qui montre que j'entre dans la légende : *Malheur à quiconque lève la main sur moi.*

Solène :

Il ne reste plus que moi. Je suis debout devant un monceau de corps. Les hommes d'armes, Octobre… Juste à côté, la fosse commune à peine rebouchée, où gisent d'autres hommes d'armes et la fille d'Octobre… Je répète en boucle dans ma tête : « Tes paroles ne m'atteignent pas, tes paroles ne m'atteignent pas, tes paroles ne m'atteignent pas. » Je te provoque en conflit duel. Mettons nos vies en objectif. Si je gagne, Valjean meurt. Si tu gagnes, Poudre meurt.

Lucie :

Ça me va. Je note que tu as été maligne. Tu m'as directement provoquée en duel. Comme c'est toi qui as initié le duel, c'est toi qui auras l'avantage. Si tu avais voulu jouer cela en conflit simple, j'aurais certainement transformé le conflit en duel et cette fois-ci, c'est moi qui aurais eu l'avantage en cas d'égalité. Commençons.

Solène :

Protégée par mon casque, je veux débarrasser la terre de Valjean. **Un dé au total.**

Lucie :

Quant à moi, je peux utiliser mes deux dernières phrases restantes : *J'ai une double personnalité. (pouvoir)* et *Malheur à quiconque lève la main sur moi.* Deux dés.

Solène :

J'obtiens 5.

Lucie :

J'obtiens 8 et 9. On a toutes les deux des dés de souffrance. Dans ce cas, c'est le plus grand nombre de dés de souffrance qui gagne, en l'occurrence moi. Pour des raisons de style, je vais cependant choisir d'utiliser mon pouvoir à fond. Je choisis que le chiffre n°8 donne un dé de sacrifice. Finalement, j'ai donc non pas deux dés de souffrance, mais un dé de sacrifice, qui tue l'autre dé. Ça ne change rien au fait que j'atteins l'objectif. Solène, ton personnage est éliminé, je te laisse raconter ce qui se passe.

Solène :

C'est très bref, sans éclat. Alors que je visais, je penche la tête en arrière et je tombe sur le dos, avant même d'avoir pu tirer.

Lucie :

C'est triste en effet. Pour finir, faisons circuler les dés. J'ai un dé de sacrifice que je garde pour moi. Solène, comme tu vas mourir, tu dois laisser ton dé de souffrance à quelqu'un d'autre, qui ne pourra pas le refuser.

Solène :

Je le relance d'abord. 2, Mémoire. Je le donne à Xavier s'il est d'accord.

Xavier :

Avec ce dé de souffrance en Mémoire, j'écris : *Je fuis mais le souvenir de ce Horla de Valjean reviendra à jamais me hanter.* J'ai un dernier regard d'incompréhension pour Valjean et je cours vers la forêt à toutes jambes.

Lucie :

La fuite de Brumaire me flanque un coup. Je me penche vers le corps de Poudre, curieux. J'enlève son masque de cuir. Des dizaines de messages se sont décalqués sur son visage : « Tes paroles ne m'atteignent pas. » Elle est belle et stupéfaite et son visage est infiniment triste et coupable et accusateur. Je réalise ce que j'ai fait. Avec mon dé de sacrifice, je sacrifie mon pouvoir *J'ai une double personnalité.* Je tombe à genoux. Ma part sombre est morte et il ne me reste plus que les yeux pour pleurer. C'est ainsi que finit la geste de Valjean, Poudre, Octobre et Brumaire.

Feuilles des personnages à la fin du tour de table n°4 :

Valjean (Lucie) :

† ~~*Je veux faire le deuil de ma femme.*~~
† ~~*Je vais à Lascaux voir le corps de ma femme et trouver des réponses.*~~
† ~~*Avec le pistolet de Poudre, j'ai pu me défendre et fuir la caverne.*~~
† ~~*Mais j'ai été grièvement blessé au bras gauche.*~~
† ~~*Je ne suis pas un lycanthrope comme le croient les gens superstitieux.*~~
† ~~*J'ai une double personnalité. (pouvoir)*~~
† *Malheur à quiconque lève la main sur moi.*

Octobre (morte) (Solène) :

† ~~*Je veux prouver que Valjean est le lycanthrope qui a tué ma fille.*~~
† *La blessure de ma fille prouve qu'elle est morte d'un coup de griffe de lycanthrope.*
† *Les traqueurs trouvent les lettres de Valjean. En les lisant, plusieurs meurent d'empoisonnement.*
† *J'explique la vérité à mes derniers hommes et nous jurons tous la mort de Valjean.*
† *Ma fille repose en paix désormais.*

Poudre (morte) (Solène) :

† *Protégée par mon casque, je veux débarrasser la terre de Valjean.*

Brumaire (Xavier) :

† ~~*Je veux prouver que c'est de la folie de penser que les lettres de Valjean ont empoisonné ma sœur.*~~
† *Ma famille croit que Valjean est un assassin.*
† *Je ne veux pas que Valjean et Octobre se fassent du mal.*
† *En fait, j'ai aussi peur de Valjean que d'Octobre.*
† *J'ai été incapable d'aider Valjean. Je l'ai définitivement perdu.*
† *Je fuis mais le souvenir de ce Horla de Valjean reviendra à jamais me hanter.*

CONSEILS DE JEU : ADAGIO



La vie est une
pièce de théâtre

dont les rôles
ont été mal
distribués.

Jouer des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux

Il n'y a pas d'archétype de personnage à *Inflorenza*. Les exemples, les comptes-rendus de partie et l'univers de jeu suggèrent des rôles, des carrières et des passions qui peuvent animer les personnages. Mais le joueur est libre de choisir. Il doit juste imaginer un héros, un salaud ou un martyr. Un personnage impliqué dans des conflits avec des objectifs forts. Riche ou pauvre, roi ou esclave. Un homme ou une femme, de n'importe quel âge. Un combattant ou un lâche. Un génie ou un idiot. Tant qu'il a un objectif motivant et un lien avec les autres personnages. Il peut d'emblée être une personne hors du commun ou sortir du lot en cours de jeu. Certains personnages sont au-delà de la condition humaine. Gnomes épargnés par le Syndrome de l'Oubli, Confrères issus d'une lignée préhistorique parallèle, Corax tiraillés entre leur nature d'homme et leur nature de corbeau. Hôtes de symbiotes Horlas, Horsains avec du sang Horla ou Horlas purs.

Le joueur peut décider dès le début si son personnage va se comporter en héros, en salaud ou en martyr. Ou choisir en fonction des circonstances. **Le déroulement de la séance, les règles et l'histoire vont transformer le personnage.** Somme toute, c'est la fin de la séance qui dira ce qu'il a vraiment été. Le jugement sur sa conduite différera selon les joueurs et différera aussi dans le monde de Millevaux selon l'angle dont les témoins directs ou indirects conteront sa geste.

Le jeu ne définit pas ce qu'est un héros, un salaud ou un martyr. L'intérêt est justement que chacun se fasse sa propre opinion. On finit souvent une séance par un débat sur les comportements des différents personnages. Lesquels ont été des héros, des salauds ou des martyres ? Lesquels ont changé de position en cours de route ?

Enfin, les joueurs ne doivent pas oublier que leurs personnages vivent dans l'enfer forestier de Millevaux et agissent en conséquence. Ils vont prendre position par rapport à divers facteurs extrêmes. L'agressivité de la forêt, l'existence des Horlas, le Syndrome de l'Oubli, l'avenir de la civilisation humaine, la lutte pour la survie. À chacun de déterminer si la vie dans l'enfer forestier a un sens.

L'héroïsme sacrificiel

Tout l'univers de Millevaux subit la souffrance. Les personnages ne font pas exception. Ils ont souffert, souffrent et souffriront encore. C'est ainsi que les joueurs s'y attacheront. Ces souffrances rachèteront le plus perfide des salauds, le plus mégalomane des héros.

Il y a les souffrances involontaires, échecs des personnages, dommages collatéraux de leurs victoires, blessures physiques et morales infligées par leurs adversaires. Il y a aussi les souffrances volontaires, ce sont les sacrifices. Utiliser ce qui nous est cher nous rend plus fort dans la bataille. Perdre ce qui nous est cher nous permet de vaincre. Les personnages vont connaître des dilemmes moraux. Pour obtenir ce qu'ils veulent, ils devront sacrifier leurs possessions, des êtres chers, des liens affectifs, des valeurs. Ou peut-être même leur propre vie, posée comme objectif d'un conflit. Ou risquée en mettant trop d'ardeur dans la lutte, puisqu'avec des dés de sacrifice, on peut mourir si on a utilisé toutes ses phrases. Selon ce qu'ils vont choisir de sacrifier, ils seront des héros, des salauds ou des martyres.

Quand on obtient des dés de sacrifice, on peut accepter un échec pour développer un pouvoir qui permettra des victoires prochaines. Les dés de sacrifice permettent aussi de gagner un conflit en sacrifiant des phrases. Le général carthaginois Pyrrhus remporta des batailles contre les romains au prix de la vie de nombreux hommes et d'éléphants. Les héros d'*Inflorenza* remportent des victoires à la Pyrrhus. Puis réalisent qu'ils ont davantage sacrifié qu'ils n'ont gagné.

Autre mécanisme de sacrifice, les phrases de souffrance. Écrire des phrases de souffrance oblige le joueur à décrire les défaites et les dommages collatéraux que subit son personnage. Morts d'êtres chers, destruction de matériel, remise en cause de ses idéaux. Mais en même temps, une phrase de souffrance est une nouvelle ressource pour les conflits prochains. **Dans *Inflorenza*, si le héros perd un bras dans la bataille, il devient plus fort.** Ces échecs, ces souffrances et ces sacrifices jalonnent l'histoire du héros. Elles le rapprochent autant de la mort que de la victoire, elles l'humanisent tout autant qu'elles le font rentrer dans la légende.

Centrer sur le personnage

Inflorenza n'est pas un jeu à missions. Pas d'autorité supérieure pour confier aux personnages une tâche que d'autres pourraient aussi bien accomplir. Dans la pratique, si les personnages peuvent être au service d'une personne, d'une faction ou d'une cause, on s'intéresse avant tout à leurs objectifs individuels plutôt qu'à la réussite d'une quelconque mission. On s'intéresse à leur histoire et à leurs sentiments. Pas à ceux des figurants.

On s'intéresse davantage aux liens entre les personnages qu'aux liens entre les personnages et les figurants.

Comment cela est-il retranscrit dans les règles ? Tout d'abord, on évite d'impliquer un personnage dans un conflit qui ne serait lié à aucune de ses phrases. Par exemple, le personnage ne peut pas rencontrer de monstre errant si cette rencontre n'a pas un intérêt pour son histoire. Elle aurait un intérêt si le personnage pouvait utiliser au moins une phrase comme *Mon épée a soif de sang*, *Je ne crois pas à l'existence des monstres* ou *Je protège ma famille contre les dangers*.

À la création de personnage, il faut écrire une phrase comportant le verbe *vouloir*. Il s'agit là de définir un premier objectif au personnage (*Je veux retrouver l'assassin de mon père*) ou l'objectif de personnages tiers liés à lui (*Un Horla veut déguster mes organes*). Si cet objectif peut être atteint ou devenir caduque en cours de partie, le jeu aura entretemps permis de définir de nouveaux objectifs individuels pour le personnage. Créer une phrase avec un lien vers la phrase d'un autre personnage joueur permet de créer une dynamique de groupe, que ce lien soit un point commun, une alliance ou un antagonisme. Exemples : *Je suis l'assassin de ton père*, *L'assassin a aussi tué mes parents* ou *Je veux t'aider à trouver l'assassin*.

Maintenez des objectifs et des liens tout au long de la séance !

Centrer sur l'histoire

L'objectif d'une séance d'*Inflorenza* est de créer une histoire forte. Le jeu ne se concentre ni sur la résolution d'épreuves, ni sur l'exploration en détail d'un univers de fiction. Ce jeu peut permettre l'un et l'autre mais encourage surtout la création en commun d'une histoire à la dramaturgie forte.

Les joueurs devraient avoir certains éléments en tête s'ils veulent respecter cette intention. S'attacher à incarner des héros, des salauds ou des martyrs, ou passer d'un rôle à l'autre. Mettre en scène les victoires et les pertes de leurs personnages. Mettre en scène les liens d'amour ou de haine entre leurs personnages. S'assurer que leurs aventures aient bien le goût de l'enfer forestier de Millevaux.

Les règles fournissent un outil dramaturgique. Les thèmes permettent de traiter les problématiques propres à Millevaux. Comme on déconseille d'engager un conflit non lié à une de ses phrases, chaque péripétie est porteuse de sens et sert l'histoire. Et tout conflit génère des conséquences, souvent nuancées. Comme on doit créer des objectifs et des liens entre les personnages, les personnages prennent des atours de héros tragiques. Puisqu'on décide une instance à l'avance le moment de la fin d'une partie, les joueurs savent que le climax est arrivé. C'est le moment ou jamais pour leurs personnages de tout donner.

Les joueurs sont aussi invités à être dramaturges. Ils prennent des décisions qui vont contre l'intérêt de leur personnage si cela va dans le sens d'une histoire épique ou tragique. Ils proposent des objectifs forts pour les conflits et des conséquences tout aussi fortes. Tout en faisant monter progressivement les objectifs et les conséquences, ils pensent à faire des instances sans conflit pour faire respirer la fiction et renforcer la cohérence.

Quand ils ne jouent pas, ils sont à l'écoute du joueur en instance et lui proposent des idées. Tout en respectant les choix du joueur, même quand ils paraissent faibles. Personne n'est venu à table pour entendre le plus doué raconter une histoire, aussi passionnante soit-elle.

L'horreur épique

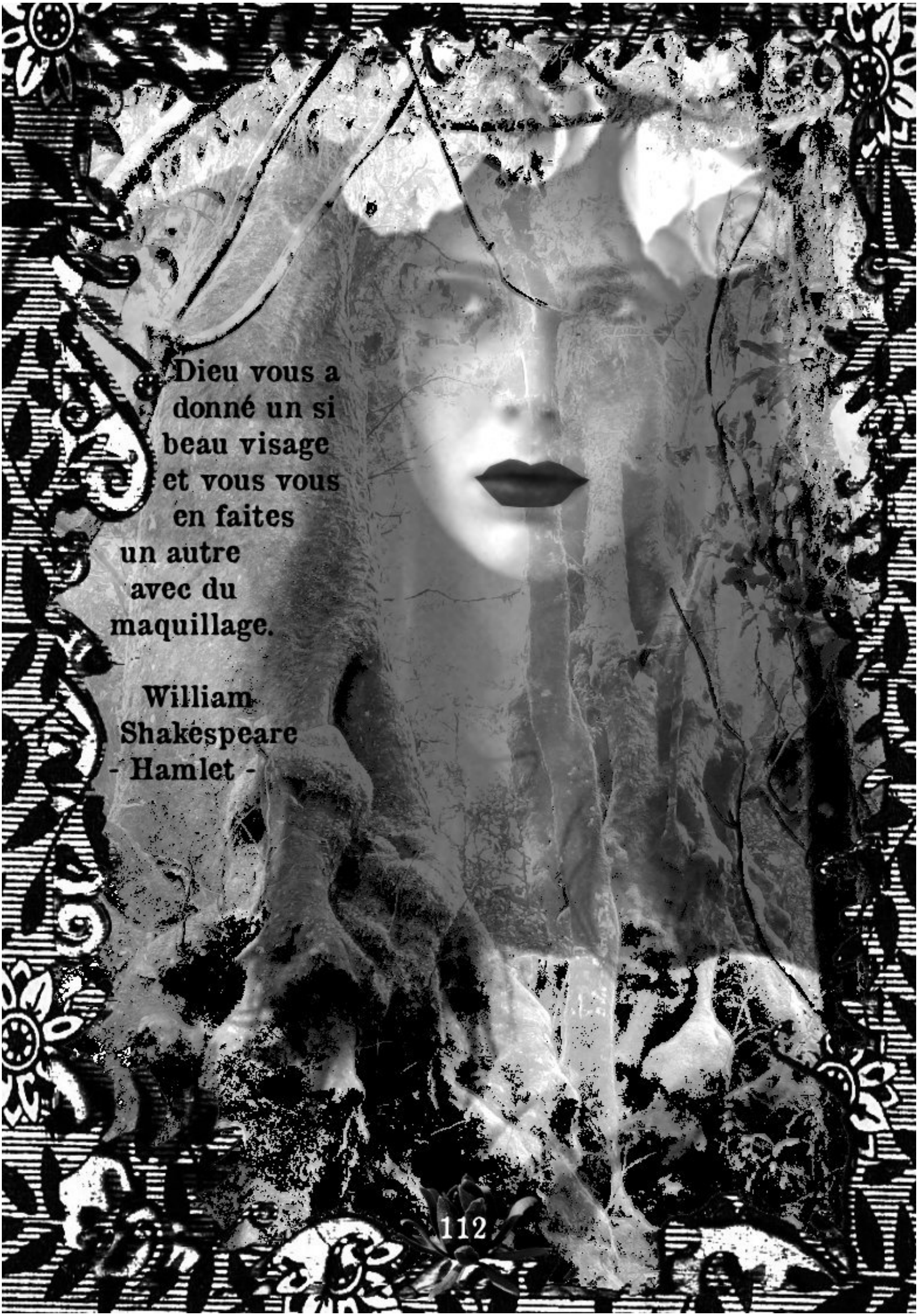
Horlas monstrueux, humains décadents, faune carnassière. L'univers de Millevaux est une forêt d'horreur. Néanmoins, les personnages ne sont pas des victimes ordinaires. Si *Inflorenza* propose des scènes horrifiques et un décor horrifique, ce n'est pas de l'horreur radicale. Si vous souhaitez explorer Millevaux sous l'angle de l'horreur radicale, utilisez le *Livre Source* de Millevaux pour le jeu de rôle *Sombre*.

À *Inflorenza*, les personnages sont confrontés à l'horreur mais ils peuvent être des héros, des bourreaux ou des victimes, ou passer d'un rôle à l'autre. Il est aussi bien possible d'incarner un chasseur de Horlas qu'un Horla ou que la proie d'un Horla.

L'autre aspect de l'horreur épique est que les théâtres sont souvent grandioses, outranciers ou cataclysmiques. On peut monter les objectifs à volonté. On a plus souvent affaire à une Déité Horla qu'à un simple Horla, on participe à de gigantesques batailles rangées plutôt qu'à des rixes dans des coupe-gorges. Les héros d'*Inflorenza* ont tout perdu. Ils ont connu des atrocités qui les ont rendus presque invincibles.

L'horreur reste présente parce que les personnages peuvent mourir à tout instant, si leur mort devient l'objectif d'un conflit ou s'ils misent toutes leurs phrases dans un conflit et obtiennent des dés de sacrifice. Par le biais des sacrifices et des souffrances, ceux qu'ils aiment peuvent leur être arrachés sur un simple jet de dés. Les thèmes Folie, Corruption, Égrégore, Pulsions et Chair guident la fiction vers le glauque et le grand-guignol.

Les miracles les plus sordides sont possibles du moment que les personnages et les joueurs le veulent. Vous pouvez ressusciter votre bien-aimée et en faire une morte-vivante si une phrase parle d'elle et que vous définissez le conflit adéquat. En développant des pouvoirs, vous accédez à des savoirs interdits. Vous obtenez tout ce que vous demandez et un jour vous devez en payer le prix fort. Chaque personnage contracte des pactes faustiens et l'horreur qui vient le hanter en retour est un enfer composé de ses démons les plus personnels.



Dieu vous a
donné un si
beau visage
et vous vous
en faites
un autre
avec du
maquillage.

William
Shakespeare
- Hamlet -

Jouer en séance isolée

Jeu de rôle sans préparation, avec une création de personnage en cours de jeu, *Inflorenza* se prête tout à fait à des séances isolées de une à quatre heures. La règle sur la fin de la séance permet de gérer la montre et d'obtenir une fin satisfaisante quelle que soit la durée de la séance.

Jouer plusieurs séances isolées permet d'exploiter de nombreuses facettes de l'univers. Changer de pays à chaque séance, tester des concepts de personnages différents, faire varier l'ambiance de l'enquête à l'horreur, en passant par le film de guerre ou le mélodrame.

En définissant eux-mêmes les objectifs des conflits et le contenu des phrases, les joueurs font évoluer la fiction au rythme qu'ils veulent. Ils peuvent jouer une longue quête initiatique en un seul jet de dé ou la développer sur plusieurs heures. Ils ne sont jamais obligés de s'attarder sur un passage de l'intrigue qui les ennuie. Cette maîtrise du temps permet de développer une histoire cohérente et riche en une seule soirée.

Jouer en séance isolée permet de jouer sans complexe l'horreur, la tragédie ou l'épique. Comme cela paraît moins grave que le personnage meure, que le décor soit détruit ou que l'intrigue soit résolue en moins de deux heures, les joueurs n'auront aucun scrupule à faire monter les objectifs, produisant ainsi des fictions dans le ton du jeu.

Jouer une séance isolée permet aux joueurs de se familiariser avec les intentions du jeu et ses règles. Ils auront alors plus de cartes en main pour définir ensemble quel style de jeu ils veulent pour leur campagne et préparer à l'avance des théâtres et des personnages à la hauteur de leurs ambitions.

Les joueurs qui aiment se fixer des challenges ludiques pourront viser les objectifs « ne pas mourir » ou « avoir plus de phrases que les autres à la fin ». En revanche, à moins de jouer très vite, ils n'auront pas le temps d'écrire douze phrases et ne pourront donc pas atteindre l'accomplissement de leur personnage. Pour cet objectif là, la campagne est plus appropriée.

Jouer en campagne

Si jouer en séance isolée est une excellente façon de découvrir le jeu, jouer en campagne va donner plus d'ampleur aux personnages.

Techniquement, jouer en campagne ne diffère pas de jouer en séance isolée. Il suffit de voir ça comme une unique séance découpée en plusieurs soirées. Une seule règle spéciale à appliquer : **au début d'une nouvelle séance, noircissez les phrases du personnage qui ont été sacrifiées la fois précédente.** Une phrase noircie ne sera pas comptée comme une phrase sacrifiée si le personnage est éliminé et qu'il faut en créer un nouveau.

Les joueurs auront intérêt à préparer davantage qu'en séance isolée. Avant de commencer la première instance, ils sont invités à élaborer un théâtre de jeu, une problématique de campagne, le style de leurs personnages, le type d'histoire à développer, les responsabilités du Confident.

Entre chaque séance, ils peuvent développer le théâtre, décider si un laps de temps s'écoule, si des évènements surviennent.

Les joueurs peuvent s'attacher à faire durer le même personnage en dessous du seuil d'accomplissement, tout comme ils peuvent prendre plaisir à changer régulièrement de personnages, grâce à l'accomplissement, à l'élimination ou à un accord entre joueurs.

La fin de la campagne peut être établie selon la règle de la fin de séance. Elle peut aussi être reliée à une condition chiffrée, comme un nombre plafond de personnages ayant atteint l'accomplissement, un nombre plafond de personnages éliminés, la réalisation d'un objectif commun ou l'échec irréversible à atteindre cet objectif.

Une campagne sera réussie si les joueurs s'attachent à une problématique, font monter progressivement les objectifs et les conséquences, gardent un rythme moins soutenu qu'en séance isolée. La séance isolée obéit au temps du conte, la campagne au temps de la saga.

CONSEILS DE JEU : MODERATO



Nous vendons le poison et l'antidote dans le même flacon.

Accompagner les joueurs dans leur première séance

Dans l'exemple de partie *Tes paroles ne m'atteignent pas*, la Confidente donne les règles au fur et à mesure. Elle laisse les joueurs apprendre les mécanismes aux dépends de leur personnage. Ceci leur permet d'assimiler les règles à leur rythme. Ce jeu possède une courbe d'apprentissage, c'est-à-dire que les joueurs vont approfondir leur tactique et leur interprétation au fil des séances.

Si le Confident craint que les joueurs soient déçus de leur première séance, il peut alors les cadrer davantage. Quelques techniques :
† **Préparer le théâtre de jeu avec les joueurs** permet de se mettre d'accord sur le ton de l'histoire.
1 Baroque 2 Mystérieux 3 Chamanique 4 Grand-Guignol
5 Sombre 6 Diplomatique 7 Naturaliste 8 Mystique
9 Post-apocalyptique 10 Passionné 11 Héroïque 12 Sensuel
† **S'assurer que l'objectif d'un personnage ne peut pas être résolu dès le premier conflit.** Si c'est le cas, s'assurer que le joueur l'assume. Par exemple, un joueur crée un personnage avec *Je veux tuer le roi* et choisit la mort du roi comme objectif de son tout premier conflit. Si le joueur cherche à explorer les conséquences de ce régicide, c'est tout bon. Si le joueur ne sait pas quoi faire une fois que le roi sera mort, mieux vaut lui conseiller d'engager un premier conflit avec un objectif intermédiaire, comme chercher des alliés ou enquêter sur les faiblesses du roi pour préparer le régicide.
† **Vérifier que les joueurs sont à l'aise avec l'idée de ne pas tout connaître sur leurs propres personnages au début.** Dans une séance typique, on ne connaît pas certains détails importants sur son personnage au départ : son nom, son apparence, ses motivations. Si un joueur crée un personnage sans connaître ces détails, lui demander si ça l'amuse vraiment de prendre toute la séance pour explorer son personnage. S'il semble perdu, lui poser des questions sur le nom de son personnage, son apparence, ses motivations, ses liens avec les autres personnages. Une fois qu'il sera assez personnalisé, le joueur sera à l'aise pour interpréter son personnage et s'amuser avec.
† **Accompagner les joueurs dans la gestion de leurs phrases en tant que ressources.** Par exemple en leur conseillant de jouer des instances sans conflit pour être sûrs de rajouter une phrase, en leur évitant de jeter trop de dés dans un conflit pour limiter le risque de sacrifices multiples.

Les phrases : historique, motivations, liens, ressources et points de vie du personnage

La feuille de personnage, en tant que succession de phrases, s'intéresse uniquement à ce qui fait sens pour le joueur ou le personnage. L'angle de vue change d'une phrase à une autre, d'un personnage à un autre. Une feuille de personnage ne dit pas tout sur un personnage. Elle dit l'essentiel. Ce qui fait que le joueur s'intéresse à son personnage.

Les phrases retracent l'historique du personnage. Écrites les unes à la suite des autres, elles retranscrivent les péripéties, les révélations et les changements qui concernent le personnage et son histoire. *J'ai vaincu un Horla. J'ai perdu l'homme que j'aime.*

Les phrases fournissent les motivations du personnage. *Je recherche les Horlas qui ont assassiné mes parents*, *Je suis un lâche*, *Je crois que les Gnomes en veulent à ma sœur* sont autant de phrases qui peuvent être utilisées dans les futurs conflits… qu'elles fournissent des motivations pour le conflit ou au contraire représentent des handicaps. *Je suis un lâche* peut tout à fait être utilisé dans un conflit où le personnage met sa vie en danger pour prouver qu'il n'est pas un lâche ! **L'implication des phrases figure la lutte intérieure du personnage entre sa volonté, ses devoirs, ses croyances, ses illusions et ses capacités.**

Dès la création de personnage, les phrases vont établir des liens entre les personnages. Liens positifs et négatifs qui vont se renforcer avec les alliances, la circulation des dés et les conflits duels. *Ce soldat m'a sauvé la vie*, *Le Horla a aussi tué les parents de Jehanne*, *Je me vengerai de ce druide* sont des phrases qui vont alimenter les relations entre les personnages et les mettre au cœur du jeu.

Les phrases sont des ressources qui fournissent des dés pour les conflits. Des ressources sous forme d'alliés, de matériel, de compétences, de motivations… Les instances sans conflit permettent de se « rééquiper » en écrivant une phrase supplémentaire pour la prochaine bataille.

Enfin, les phrases sont des points de vie ! Qu'un joueur lance trop de dés et obtienne des dés de sacrifice, il s'en rendra compte…

Définir le conflit et l'objectif

Ce jeu accorde une grande liberté pour définir ce qu'est un conflit. En fait, cette définition est revue à chaque instance. La définition la plus simple est la suivante : **on définit un conflit comme une prise de risque qui vaut le coup d'être tranchée par les dés.** Si on faisait une séance sans conflit, l'histoire comporterait moins de surprises. Définir un conflit permet d'injecter du hasard dans un carrefour crucial de l'histoire, permet de mettre son personnage en danger.

Il est important que les conflits aient du sens. Les joueurs ne lancent pas les dés pour négocier le prix d'une bière dans une taverne. Les joueurs lancent les dés quand leurs personnages sont mis face à des choix moraux, affrontent leur Némésis personnelle, sont en danger de mort. Les conflits ne sont pas pour autant de l'action pour de l'action. On ne peut pas définir un conflit qui ne serait lié à aucune phrase du personnage. Si on veut qu'un personnage affronte un Horla, il faut qu'il ait une phrase du type *Mon épée a soif de sang*, *Je suis un chasseur de Horlas* ou *Je me suis aventuré en forêt*. On peut utiliser une phrase indirecte en rajoutant du sens. *Ma femme a disparu* pourrait être utilisée dans un tel conflit si on décrète que le Horla, pour troubler le personnage, prend le visage de sa femme disparue.

Les conflits ne sont pas uniquement des scènes d'action. « Je me demande si je vais avoir le cran de regarder la tête coupée que j'ai dans les mains », « Je me demande si un château solitaire existe dans cette forêt. », « Ai-je souvenir de cette nuit dans la crypte ? », sont des conflits valables.

Bien définir l'objectif est crucial. Il doit se limiter à une seule proposition. La circulation des dés nuancera l'issue du conflit. Si le conflit est « Un dragon m'attaque moi et mon frère. », l'objectif peut être « Je tue le dragon. », « Je sauve mon frère. » ou « Je sauve ma vie. ». Selon l'objectif choisi, les réussites et dommages collatéraux seront très différents. C'est pour cela que définir un objectif multiple est interdit. « Je tue le dragon tout en m'assurant que mon frère et moi en sortions indemnes. » enlève toute possibilité au personnage de souffrir. Et Millevaux est une terre de souffrance.

Tirer le meilleur d'un conflit

L'intérêt d'un conflit

† **Il propose des choix non informés.** Quand on choisit de viser un objectif, on ne peut pas calculer la variété des nuances de réussite et d'échec. C'est un facteur de suspense et de crédibilité.
† **Un conflit duel permet aussi bien de juger du résultat d'une action que de l'existence d'un fait.** Si le joueur en instance dit : « Je suis le frère caché de ton personnage. » et que le joueur concerné n'est pas d'accord, on peut trancher par un duel.
† **Le conflit dialogue les joutes verbales.** Lors d'un affrontement social ou même physique, on veut que les personnages lâchent du lourd dans les dialogues. Pour cela, les joueurs annoncent à haute voix les phrases qu'ils utilisent et appuient leurs dires par le geste de prendre un dé : « Tu m'as trompé avec cette courtisane ! », « Ma famille t'a toujours aidé ! », « Je t'ai confié un secret et tu as trahi ma confiance. », etc. Ils peuvent lâcher des vérités qui dérangent ou mentir et manipuler. Dans ce deuxième cas, ils ont le droit d'utiliser une phrase et annoncer son contraire à haute voix, comme dire « Je sais que tu m'as toujours été fidèle. » alors que la phrase utilisée est *Tu m'as trompé avec cette courtisane*.

Quand s'engager dans un conflit ?

† **« La fin justifie les moyens »,** Machiavel.
† **Quand on se dit qu'il manque quelque chose au personnage.**
† **Quand on arrive à un point culminant de suspense.**
† **Dès que le joueur en instance juge que la résolution de la fiction ne peut plus être automatique.** Si c'est un autre joueur qui le juge, il peut engager un conflit duel avec le joueur en instance.
† **Quand un joueur veut agir avant son instance, contre la volonté du joueur en instance.** Il engage alors un conflit duel avec le joueur en instance ou lui demande d'enclencher un conflit de masse.
† **Quand le joueur en instance n'a plus d'idée.** Le Confident peut alors s'inspirer des phrases du personnage en instance pour suggérer un conflit.

Des astuces pour avoir plus de dés

† **Clôturer son instance sans conflit**. Pour se « rééquiper » en vue des conflits à venir, inventer une motivation, un objet ou un allié et écrire une phrase qui en parle.
† **Impliquer dans le conflit une phrase obsolète, que la fiction est venue contredire après son écriture**. C'est alors un fait du passé. Impliquer une phrase obsolète peut traduire le changement d'attitude du personnage, comme utiliser *Feuille est mon amie* dans un affrontement contre Feuille après que cette amitié ait été rompue.
† **Impliquer dans le conflit une phrase de façon indirecte.** On la présente comme un « fusil de Tchekhov ». Au début de la pièce *La mouette* de Tchekhov, la présence d'un fusil est évoquée. Or, il aura une importance plus tard car il va servir pour un meurtre. On peut utiliser une phrase qui ne semble pas liée à un conflit si l'on affirme que le lien sera révélé plus tard. Il convient alors d'être honnête et créer ce lien ensuite. Au mieux, dès la prochaine écriture de phrase.

Quelques subtilités

† **Racontez-moi ce qui m'arrive !** Un joueur a le droit de déléguer son pouvoir narratif sur l'environnement. Il demande au Confident de le guider jusqu'à l'objectif de son conflit, voire à l'écriture de ses phrases.
† **Échouer à un conflit ne signifie pas l'incompétence du personnage.** Peut-être a-t-il renoncé à ses plans, ou échoué volontairement ?
† **On peut perdre un conflit duel et avoir des phrases de puissance à écrire.** Cela demande cette réflexion : quel bénéfice imprévu cette défaite a-t-elle apporté au personnage ?
† **L'élimination d'un personnage peut correspondre à une captivité ou une disparition.** Ce qui donne du grain à moudre pour les autres joueurs.
† **On peut demander la mort de plusieurs personnages comme objectif !**

Ce que ne peuvent résoudre les conflits

Certains ennemis (Déités Horlas) sont immortels, certains obstacles (Mur de la Honte) sont infranchissables. Il convient de le reconnaître et de ne pas poser leur destruction comme objectif d'un conflit.

Les dés de sacrifice

Si le cœur du jeu consiste à écrire des phrases sur une feuille, le mécanisme du sacrifice consiste à en barrer. C'est tout sauf anecdotique.

Les phrases sont des points de vie. Quand le personnage les a toutes sacrifiées, il est éliminé. Cela peut arriver progressivement, par groupe de un ou deux sacrifices, ou d'un seul coup si le personnage reçoit autant de dés de sacrifice qu'il a de phrases.

Lors d'un conflit, plus on lance de dés, plus la probabilité d'obtenir plusieurs sacrifices est forte. Et s'il y a plusieurs dés de sacrifice, ils contaminent tous les autres dés. Autrement dit, plus un joueur investit de dés dans un conflit, plus il met son personnage en danger. Ceci reflète la charge héroïque dans laquelle le personnage donne tout ce qu'il a.

Quand un joueur lance autant de dés qu'il a de phrases, il risque l'élimination. Il fait tapis et mise tout ce qu'il a dans un baroud d'honneur, pour gagner le conflit, quel qu'en soit le prix. Ça passe ou ça casse.

Les sacrifices isolés ont un autre rôle. Plus encore que les souffrances, ils reflètent les pertes et les sacrifices qu'endure le personnage. Sacrifier une phrase ne se limite pas à exclure un fait des motivations du personnage. Sacrifier une phrase crée un nouveau fait. En l'occurrence une perte ou un sacrifice. Si l'on sacrifie la phrase *Je me bats pour l'amour de la reine*, cela signifie soit que le personnage ne se bat plus, soit qu'il n'aime plus la reine, soit que l'amour de la reine lui est à jamais inaccessible… soit que la reine meurt. Si le personnage obtient ce sacrifice en détruisant le château de la reine, la mort de la reine à l'intérieur du château est le fait le plus logique. Et le plus tragique, car c'est en détruisant ce château, symbole de l'emprisonnement de la reine, que le personnage tue sa bien-aimée.

Les dés de sacrifice sont l'instrument du tragique. Si les phrases de souffrance peuvent s'avérer des ressources pour les prochains conflits, les sacrifices sont des pertes sèches et définitives. Sans les sacrifices, *Inflorenza* ne remplirait pas les intentions suivantes : jouer des héros, des salauds et des martyrs, jouer l'héroïsme sacrificiel, jouer l'horreur épique.


Plonger au fond du gouffre,
Enfer ou Ciel, qu'importe ?
Au fond de l'Inconnu
pour trouver du nouveau !

Charles Baudelaire
- Les Fleurs du Mal -

L'ardoise

À *Inflorenza*, les joueurs rentrent dans un magasin sans un sou en poche. On leur dit qu'ils peuvent prendre tout ce qu'ils veulent dans les rayons. On le notera sur leur ardoise, tout simplement.

Plus tard dans la séance, les gérants du magasin reviennent voir les joueurs pour réclamer leur dû. Mais les joueurs n'ont toujours pas un sou en poche. Il va pourtant falloir rembourser le prix fort.

Que signifie cette métaphore ? Le magasin, c'est l'ensemble des objectifs que les joueurs peuvent définir et l'ensemble des phrases qu'ils peuvent écrire. Qu'on note sur leur ardoise signifie qu'il n'y a pas de prérequis sur les ressources d'un personnage pour écrire un objectif fort ou une phrase forte. Un joueur interprète un enfant. L'enfant se retrouve au milieu d'une bataille rangée. Les soldats et les chevaux vont le piétiner. C'est le conflit. Le joueur définit comme objectif : « L'enfant arrête les troupes d'un simple mot. » Il a tout à fait le droit de dire ça. Ce faisant, il définit aussitôt son personnage comme doté d'un charisme surnaturel et si ce n'était pas déjà le cas, la séance bascule dans le merveilleux.

Supposons que l'enfant gagne le conflit et écrive une phrase de puissance : *J'ai arrêté les troupes d'un simple mot.*

Cette phrase peut s'accompagner de phrases de souffrance. Peut-être que le « simple mot » vient de tuer sur place toute l'armée (souffrance en Société), y compris le père de l'enfant qui était impliqué dans la bataille (souffrance en Amour). Peut-être que les troupes se sont bien arrêtées mais pas à temps. Le « simple mot » était le cri de l'enfant sous le sabot des chevaux (souffrance en Chair).

Cette phrase peut aussi engendrer de nombreux conflits. Les généraux peuvent vouloir tuer ou capturer un enfant capable d'un tel prodige. L'enfant, en découvrant son pouvoir, pourra ensuite en user à tort et à travers, jusqu'à obtenir des conséquences désastreuses. Il pourrait ensuite, sous un coup de colère puéril, demander à sa mère de se suicider et le regretter aussitôt. Peut-être que les armées arrêtées devaient anéantir une horde de Horlas. **L'ardoise doit toujours être remboursée au prix fort.**

Laisser des trous

La liberté créative de ce jeu prête à croire qu'on puisse et qu'on doive prévoir et contrôler un maximum de l'histoire de son personnage. Cela peut être grisant ou rassurer sur le contrôle de son personnage. Cela peut aussi être intimidant ou interdire toute surprise. Pour éviter ces écueils et faire respirer la séance, il est conseillé de laisser des trous.

Si l'on n'écrit qu'une seule phrase à la création du personnage, c'est pour en découvrir plus sur lui au fur et à mesure. Caractère, apparence, nom, sexe, pouvoirs, motivations. Autant de propriétés du personnage dont la description peut attendre. Et sera peut-être apportée par un autre joueur.

Le passage de la narration d'un joueur à l'autre va aussi amener son lot de surprises. Qu'on ait peu ou beaucoup d'imagination, c'est intéressant de finir son instance sur un cliffhanger, une action non résolue. Les phrases qui viennent d'être écrites ont apporté des détails mais n'ont pas dévoilé tout le tableau.

Un personnage est éliminé. Est-ce nécessaire de préciser aussitôt ce qui lui est arrivé ?

Un personnage perd un conflit contre un monstre. Faut-il expliquer tout de suite ce qu'était ce monstre ? Ce sont les joueurs en instance qui vont apporter les réponses. Peut-être. Laisser les choses sans explication immédiate est une bonne façon de gérer le surnaturel et le réalisme magique.

Et si on prépare un théâtre de jeu à l'avance, il doit comporter des trous. Des faits non expliqués, des intrigues en suspens qui attendent le jeu pour être résolues. Il y a bien des façons de créer du suspense. Mais ici, la plus efficace est de laisser des trous.

La temporalité

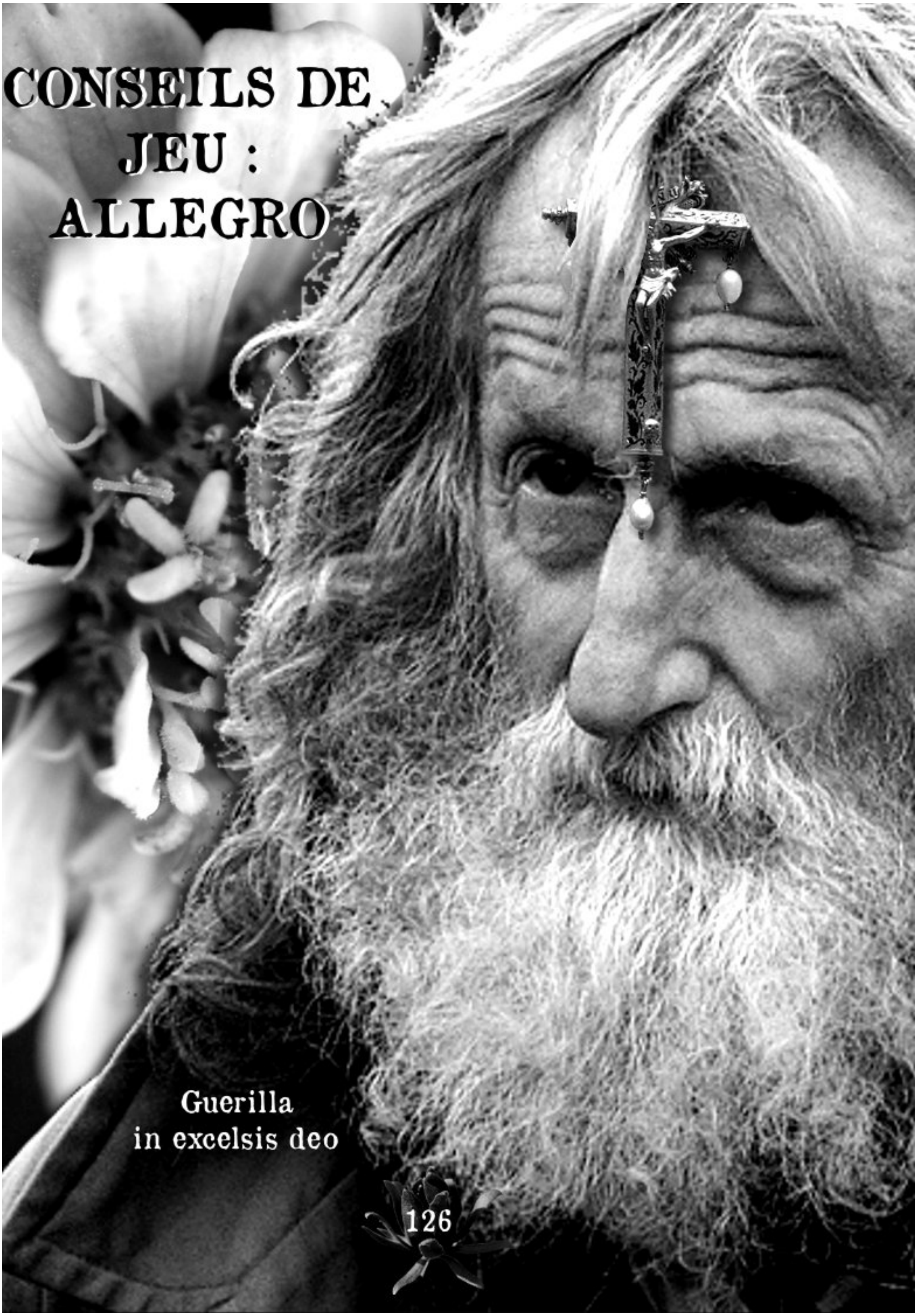
Comment le temps s'écoule-t-il ? Comme les joueurs le souhaitent. Ce sont les narrations et les conflits qui décrivent l'écoulement du temps. C'est, comme dans toute histoire, un temps élastique. « Dix années s'écoulent. », « Je vois mon sang couler, seconde après seconde. », « Souvenez-vous, ça s'est passé il y a très longtemps » sont des propositions tout aussi valables.

Les joueurs décrivent au présent ce que font leurs personnages. Le temps se ralentit au moment où l'on joue des conflits, car les joueurs réfléchissent pour définir le conflit et l'objectif, discutent, lancent les dés, passent quelques temps à écrire les phrases. Non seulement le temps se ralentit mais il se démultiplie. En définissant l'objectif, les joueurs imaginent ce qui se passerait si le conflit était gagné, ce qui se passerait s'il était perdu. À l'écriture des phrases, l'issue du conflit est encore renégociée. On entrevoit un instant l'arbre des possibles. Lors des clôtures d'instance sans conflit, on remonte dans le temps, révélant le passé du personnage.

Les ellipses telles que « Dix ans passent. » ou « Il traverse la mer. » interviennent surtout en début et en fin d'instance. Et lors de la définition du conflit : « Mes troupes arrivent au pied de la forteresse et le siège commence. L'objectif est de savoir si je parviens à arriver face à face avec le baron, mon rival. » On devine que ce conflit passe très rapidement sur tout le déplacement des troupes et le sanglant siège impliquant des centaines de protagonistes. Ce qui intéresse le joueur, ce ne sont pas les détails de la bataille ni de savoir si le siège dure une heure ou trois mois, c'est de savoir s'il arrivera face à face avec le baron, son rival.

Le temps est un moyen de transport. Il amène les joueurs le plus vite possible vers les péripéties qui les intéressent. Si le joueur en instance contrôle l'écoulement du temps, les autres joueurs peuvent suggérer : « Quand tu auras atteint le baron, la séance sera terminée. Je propose qu'on passe d'abord un peu de temps sur le siège. » ou « Moi, je trouverais dommage que tu n'arrives pas en face du baron. Admettons plutôt que tu l'as déjà rejoint et jouons un conflit dont l'objectif est de le tuer. » Ou même contrer l'écoulement du temps en demandant un conflit duel : « Avant que tu arrives en face du baron, je te barre la route. »

CONSEILS DE JEU : ALLEGRO



Guerilla
in excelsis deo

Qui contrôle l'histoire ? (Carte Rouge)

Dans le mode Carte Rouge, chaque joueur contrôle un personnage et la partie de l'histoire qui concerne directement son personnage.

Si le Confident a pour rôle de veiller à la cohérence globale de l'histoire, au respect du canon esthétique de Millevaux et à l'établissement des liens entre les personnages, il est moins un maître qu'un conseiller. Ainsi, le joueur en instance a toujours le dernier mot sur ce qui se passe avant le conflit, la définition des conflits et des objectifs, et l'écriture de ses phrases.

Chaque joueur dispose d'une grande liberté créative, centrée sur son personnage. Cette liberté s'arrête quand commence celle des autres joueurs. Millevaux est un univers dur, où la cruauté fait souvent office de morale. Le partage de la narration peut devenir une lutte pour la narration, elle illustre la volonté des personnages qui se heurte au monde extérieur.

Cette liberté créative peut griser ou intimider. Si un joueur est très à l'aise avec l'idée de créer l'histoire autour de son personnage, il voudra aussi donner beaucoup de conseils aux autres joueurs. Il est invité à mettre son enthousiasme au profit du groupe sans écraser la créativité de joueurs plus timides. Autrement dit, investir ses bonnes idées dans son personnage, dans les liens qu'il entretient avec les autres personnages et dans l'intérêt de l'histoire. Donner des conseils aux autres joueurs seulement si ceux-ci paraissent à court d'idées. Et accepter leurs refus.

Si un joueur est moins à l'aise pour créer l'histoire autour de son personnage, qu'il se sente exempté de produire une histoire parfaite à lui tout seul ! La qualité de l'histoire réside dans la somme de ce que proposent tous les joueurs. Le joueur doit avant tout explorer les thèmes et les idées qui lui plaisent et qui plaisent à la table. Il peut se contenter de narrations brèves ou lacunaires car elles créeront du mystère autour du personnage, inciteront les autres joueurs à s'y intéresser, et laisseront de la place à leurs personnages. Enfin, un joueur à court d'idée peut toujours questionner les autres joueurs sur ce que son personnage pourrait faire et ce qui pourrait lui arriver.

Le rôle du Confident (Carte Rouge)

Le Confident est un joueur à part. **Si tous les joueurs sont invités à respecter les règles et à veiller à l'amusement commun, le Confident consolide la séance.** Pour cela, ses fonctions sont multiples : animateur, juriste des règles, scénographe, metteur en scène, dramaturge, conteur. Au début de la séance, il discute avec les autres joueurs de l'importance de chaque rôle. Tous peuvent s'effacer quand les joueurs acquièrent de l'expérience et de la cohésion de groupe. Au terme de quelques séances, il apparaît possible de jouer sans Confident. Certains groupes apprécieront au contraire de lui prêter des pouvoirs renforcés à chaque séance.

† **Animateur.** Le Confident équilibre les temps de parole, s'assure que les idées des joueurs les plus timides soient exploitées et que les joueurs les plus enthousiastes n'écrasent pas les autres.

† **Juriste des règles.** Le Confident maîtrise les règles sur le bout des doigts. Il les enseigne aux autres joueurs et s'assure qu'ils les respectent.

† **Scénographe.** Le Confident transmet l'univers de Millevaux aux joueurs. Il aide également à ce que les propositions esthétiques des joueurs soient cohérentes entre elles et avec l'esthétique définie ensemble en début de séance.

† **Metteur en scène.** Chaque joueur contrôlant l'histoire autour de son personnage, il est possible que les idées soient nombreuses et peu cohérentes entre elles. Le Confident s'assure de construire une cohérence, par l'intermédiaire de son personnage ou de conseils de narration.

† **Dramaturge.** Le Confident veille à ce que l'on produise une histoire de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Il s'assure que les joueurs fassent monter les objectifs et les conséquences ni trop lentement ni trop vite (cf. article *La temporalité* p 125). Il tente de pousser les personnages et les joueurs dans leurs derniers retranchements.

† **Conteur.** S'il demande et obtient l'accord explicite des autres joueurs, le Confident peut agrémenter l'histoire en prenant quelque fois, comme en mode Carte Blanche, la main sur la narration et l'écriture des phrases.

Comment bâtir une histoire commune ? (Carte Rouge)

Dites toujours oui.

Contrôler une histoire à plusieurs n'est pas simple. Si on contrôle ce qui a trait à son personnage, la limite avec la sphère d'influence des autres joueurs n'est jamais claire. Le meilleur compromis est de suivre une règle issue du théâtre d'improvisation : toujours dire « oui ». Ou plus exactement, toujours dire « oui et... ».

Quand le joueur en instance invente un élément de la fiction, tâchez de l'accepter comme réel et important. Vous avez des moyens techniques pour refuser l'existence d'un élément, en demandant un conflit duel ou tout simplement en discutant avec le joueur. N'abusez pas de ce pouvoir. Autant que faire se peut, acceptez les propositions narratives du joueur en instance, maintenant, et tout le long de la séance. Encore mieux, reprenez-les à votre compte sous forme de « oui et... » ou de « oui mais ». « Oui tu as tué ce bandit et je trouve un butin sur son cheval ». « Oui tu as tué ce bandit et sa bande va se lancer à nos trousses ». Montrez aux autres joueurs que les éléments qu'ils ont rajouté dans la fiction ont de l'importance pour vous. Utilisez-les pour créer encore plus de liens positifs ou négatifs entre vos personnages.

Faites des pauses.

Entre chaque instance ou entre chaque tour de table, discutez avec les autres joueurs. La fiction prend-elle un chemin intéressant ? Les péripéties s'enchaînent-elles au bon rythme ? N'a-t-on pas oublié de développer un détail ? Certains faits ne méritent-ils pas une plus ample explication ? Est-on bien en train de raconter une histoire commune à tous les personnages plutôt qu'une mosaïque d'histoires personnelles sans lien entre elles ? Colle-t-on à l'idée commune qu'on se fait de l'enfer forestier de Millevaux ? Et surtout, cette histoire nous amuse-t-elle ?

Lâchez prise.

Ne vous sentez jamais obligé de raconter une bonne histoire.
Vous ne la racontez pas, vous la vivez.

Qui interprète les figurants ? (Carte Rouge)

Le joueur en instance est censé interpréter les figurants. Certains interprètent même davantage les figurants que leur propre personnage, jusque dans l'écriture de leurs phrases. Mais tant que le joueur en instance est d'accord, tout autre joueur peut apporter sa contribution à la narration. Le Confident peut demander la permission d'interpréter les figurants. Ceci renforcera l'impression de cohérence et rassurera les joueurs les moins à l'aise avec une trop grande liberté créative.

Méta-personnage

Au lieu de jouer un personnage humanoïde, le Confident peut choisir de jouer un personnage abstrait. Ce peut être une entité mythologique (Shub-Niggurath), un groupe d'adversaires (le complot Horla, la Loge Noire...), un lieu (la forêt, la ville...), un phénomène (la moisissure), une allégorie (la Destinée, la Mort...), le théâtre de jeu (les Chemins de Compostelle) ou encore l'univers de Millevaux dans son entier ! En termes de règles, ça ne change rien, il joue des instances pour son méta-personnage, écrit des phrases et participe aux conflits.

Quelques subtilités pour le jeu en campagne

† **Faire comprendre aux personnages aussi bien qu'aux joueurs qu'ils ont les moyens de changer le monde**. Pour le meilleur et pour le pire. Leur implication en sera renforcée.
† **Le Confident peut changer de personnage à chaque séance.** Afin d'adapter le ton de la campagne et donner le change aux personnages des autres joueurs.
† **Finir chaque séance en choisissant l'objectif du dernier conflit sans utiliser les phrases et jeter les dés.** Effet cliffhanger garanti ! On note le nom du joueur dont c'était l'instance et l'objectif du conflit et on reprend au même point la soirée suivante.


Les cadavres
sont plus
lourds que
les coeurs
brisés
Raymond
Chandler
Le Grand
Sommeil -

La ligne (Carte Rouge)

En mode Carte Rouge, on peut être amené à définir soi-même un conflit et à le résoudre dans la foulée. On peut être amené à mettre à scène l'adversité de son propre personnage. On peut contrôler beaucoup de détails de l'environnement qui entoure notre personnage. **Ce sont des choses qui peuvent dépasser la ligne.** La ligne, c'est la limite de ce qu'un joueur veut contrôler autour de son personnage. Cette ligne varie pour chacun.

La qualité d'une séance est liée aux efforts créatifs des joueurs. S'ils n'en fournissent pas, il y a de fortes chances, soit qu'on ne joue plus au même jeu, soit que le plaisir de jeu soit faible. Le jeu du Confident permet de rattraper un ou deux joueurs largués, les modifications des règles de base et autres handicaps en rattrapent un peu plus mais éloignent l'esprit de la partie de l'esprit initial de ce jeu.

Il convient de comprendre pourquoi le mode Carte Rouge, appliqué à la lettre, dépasse la ligne de certains joueurs. Ces raisons sont tout à fait légitimes. Certains n'apprécient pas d'imaginer leur propre adversité et de la résoudre dans la foulée. Ils trouvent que ça manque de challenge, de surprise, de plaisir. Les dés et les autres joueurs apportent de l'imprévu mais ça ne leur suffit pas. D'autres n'apprécient pas d'imaginer l'environnement autour de leurs personnages. Ils préfèrent explorer l'environnement de la fiction, et pour cela ils ont besoin que quelqu'un d'autre se charge de l'imaginer pour eux. Quant aux derniers, s'ils sont d'accord pour user de leur liberté créative, ce sont finalement la somme des contraintes (écriture et sacrifice des phrases, thèmes, lien avec les autres personnages, jeu centré sur l'histoire) qui les désarçonnent.

Une fois que le Confident a identifié ses craintes chez certain de ses joueurs, il va pouvoir leur proposer le contrat suivant : lors des instances de ces joueurs, le Confident va prendre la main sur la narration. Il décrit l'environnement et l'adversité, interprète les figurants. Il laisse le joueur en instance imaginer son conflit mais décide de l'objectif, ou l'inverse. Il fait des propositions à choix multiples pour les écritures de phrases, ou va même jusqu'à les écrire lui-même. Ainsi, le Confident peut déplacer la ligne selon les joueurs.

Le Confident est garant de la cohérence (Carte Rouge)

Quand les joueurs contrôlent l'histoire à tour de rôle et que le Confident se borne à expliquer les règles, la séance peut manquer de cohérence. Les joueurs utilisent alors leur liberté pour ignorer ou nier ce qui s'est passé avant leur instance et pour participer à une surenchère d'effets. Voici ce qu'on constate à ce moment :

† **Surenchère dans la description des Horlas.** Les Horlas mis en scène sont de plus en plus baroques et déconnectés de ce qui s'est passé avant. Cela s'accompagne de mutations des personnages qui deviennent de plus en plus puissants et inhumains.

† **Incohérence de l'histoire.** Les éléments de l'histoire introduits au début de la séance ne sont jamais expliqués ou clôturés. Les joueurs amènent à chaque instance de nouvelles révélations toujours plus invraisemblables et dramatiques. Les histoires des personnages ne sont pas clôturées ou alors très brutalement lors de la fin de séance par un conflit de masse et une série de morts violentes. L'histoire paraît absurde, illogique.

† **Rythme anormal.** Les joueurs ne s'engagent jamais dans des conflits ou au contraire font des conflits tout le temps, à n'importe quel sujet. L'action semble figée ou au contraire frénétique.

Si le Confident repère ces problèmes, il peut d'abord demander aux joueurs si ce sont vraiment des problèmes à leurs yeux. Si les joueurs souhaitent éviter la surenchère Horla, l'incohérence de l'histoire et un rythme anormal, voici ce que le Confident peut mettre en œuvre.

† **Recycler les éléments surnaturels déjà apportés.** Quand un joueur s'apprête à décrire un Horla ou un phénomène surnaturel, le Confident l'invite à recycler des anciens détails. Ainsi, si au début de la séance on a croisé une Dame Blanche dans la forêt, ce Horla monstrueux qui apparaît maintenant est peut-être une horrible sorcière vêtue de blanc.

† **Poser des questions sur les mystères non résolus.** Le Confident tient un registre mental de ces mystères. Il interroge fréquemment les joueurs à ce sujet et propose de relier les mystères entre eux. L'assassin de ces jeunes hommes ne serait-il pas le père violent de Rufus ? Si Cornell oublie tout, ne serait-ce pas lié au pouvoir d'oubli de Mademoiselle Sanglot ?

† **Veiller à ce que les joueurs alternent instances avec et sans conflit.** Quand un joueur doute ou se sent à court de phrases, mieux vaut qu'il joue sans conflit. En revanche, si la coupe est pleine, un conflit s'impose !

Techniques du Confident (Carte Rouge)

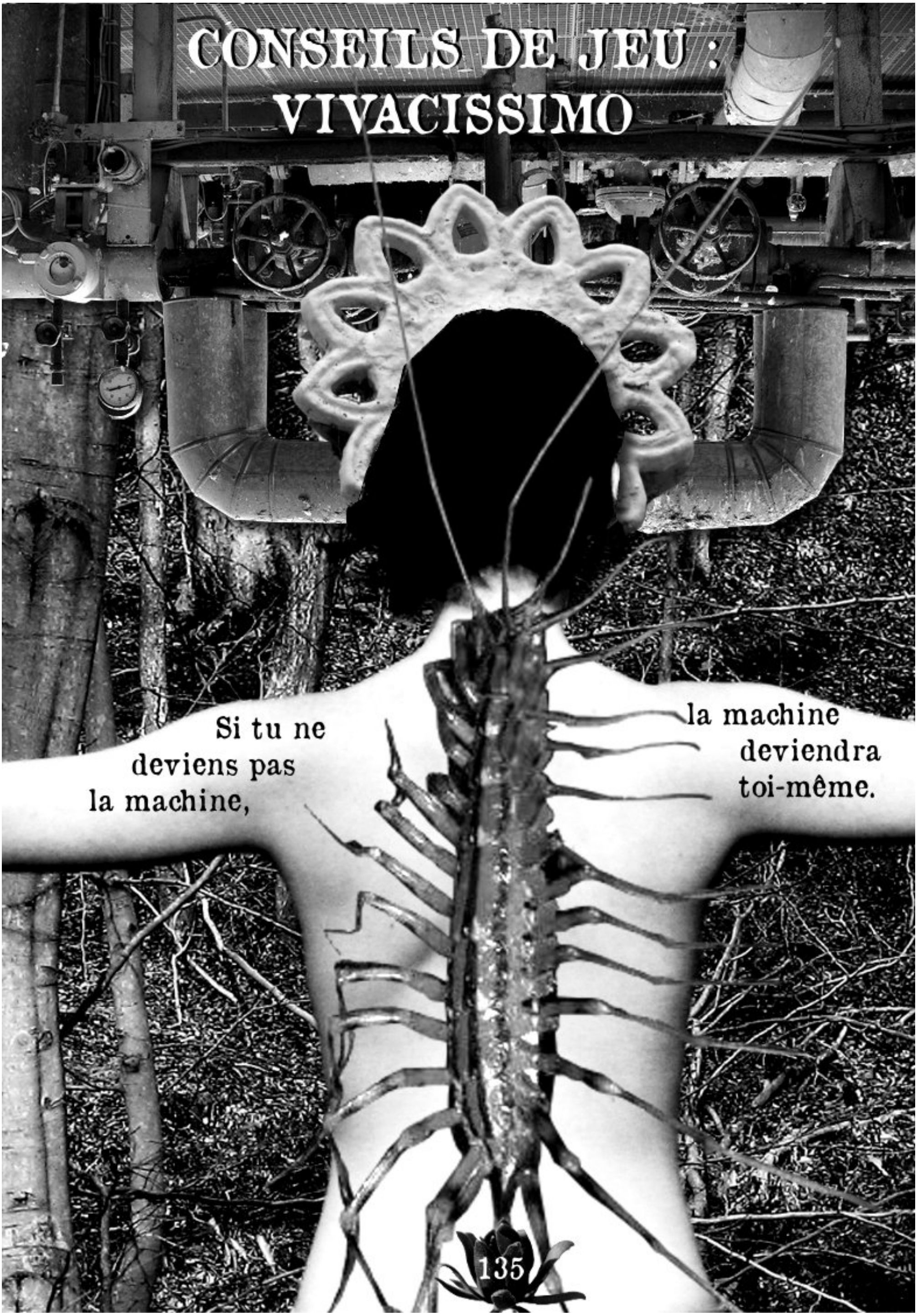
Une fois que le Confident est mûr et si les joueurs estiment qu'ils en ont encore besoin, il peut mettre en place certaines techniques avancées.

Narration

Au début de sa carrière, face à un joueur hésitant, le Confident aura tendance à faire des propositions de narration et de conflits concrètes. Par la suite, il devrait d'abord poser des questions pour faire naître les idées des joueurs.
« Ton objectif principal est de tuer Mercutio, mais vas-tu entreprendre ce projet tout de suite, ou vaquer à tes occupations quotidiennes ? »
« Pour tuer Mercutio, tu comptes t'y prendre comment ? Par quoi commences-tu ? Vas-tu chercher des alliés, t'équiper ou espionner ? Dans quels lieux ? »
« Qui s'oppose à ton projet ? Qui pourrait te barrer la route ? Es-tu sûr que Mercutio soit la bonne personne à abattre ?»
Puis, si ça n'aboutit pas, proposer des choix multiples. Ne pas proposer une issue unique.
« Tu pourrais te rendre dans le palazzio de Mercutio ou d'abord résoudre une affaire courante. Tu as écrit la phrase *Je suis un armateur au succès envié.* Supposons que des vaisseaux de ta flotte ont été sabotés… »
« Mercutio n'aurait-ils pas des amis qui voudraient te défier en duel ? Et inversement, Mercutio a sans doute des ennemis que tu pourrais contacter. Un amant éconduit, un noble jaloux, un marchand concurrent ? À moins que tu préfères te cacher dans le palazzio de Mercutio. Tu joue un conflit pour savoir si on te découvre ou pour savoir si tu découvres des indices ? Ou tu préfères la jouer tranquille pour le moment, en clôturant ton instance sans conflit avec une nouvelle phrase qui va raconter ce que tu as vu dans le palazzio ? »

Le Confident veille au respect du canon esthétique mais ne doit pas rendre sacrée la vision qu'il a de l'univers de Millevaux. Si les joueurs décident que les arbres sont faits de verre, pas de problème ! La meilleure attitude est de valider et de rajouter des détails cohérents, des bûcherons de cristal, des rivières-miroir ou des chutes de feuilles tranchantes.

CONSEILS DE JEU : VIVACISSIMO



Si tu ne deviens pas la machine,

la machine deviendra toi-même.

Le Confident, garant du mystère

Ne pas tout savoir. Ne pas tout contrôler. Découvrir la cohérence des évènements plutôt que de la construire soi-même. Si le groupe préfère ce style de jeu, il peut demander à jouer en mode Carte Blanche. Il peut aussi accorder les prérogatives suivantes au Confident, avec ou sans Carte Blanche :

† Le Confident ne joue pas de personnage. Il reste neutre et se concentre sur l'animation, la mise en scène et l'arbitrage. Cette façon de faire est d'autant plus efficace que les joueurs sont nombreux.

† Entre deux séances d'une campagne, à la demande des joueurs, il peut proposer des séances solo ou à effectif réduit, pour éclaircir certains détails. Au début de ces séances intermédiaires, les joueurs noircissent leurs phrases sacrifiées. S'ils développent un nouveau pouvoir pendant la séance, ils ne pourront en écrire de nouvelle pour ce personnage à la prochaine séance du groupe.

† Pendant une campagne basée sur les tensions entre les personnages, les joueurs peuvent jouer feuilles cachées. Seul le Confident a accès à leurs phrases. Le mieux est de disposer d'un paravent pour chaque joueur. Quand un joueur utilise des phrases, il pose les dés sur les phrases concernées, sans les lire à haute voix. Le Confident regarde derrière le paravent et valide.

† Les joueurs peuvent demander à jouer leur instance en aparté avec le Confident. Celui-ci sera alors le seul à savoir ce qui se passe. Il devra s'assurer que les faits auront des conséquences dans la fiction, conséquences qu'il mettra en scène plus tard au cours de la séance.

Handicaps

Si les règles sont suffisantes pour jouer de nombreuses séances sans se lasser, on peut vouloir pimenter les choses avec des contraintes supplémentaires. Voici quelques suggestions de handicaps, autant d'exercices de style imposés qui pourraient donner un tour imprévu à vos séances. Ces handicaps ont un impact fort, il est déconseillé d'en prendre plus d'un par séance ou d'en utiliser dès la première séance. Le groupe de jeu peut choisir un handicap dans la liste, le tirer au hasard, s'inspirer de la liste ou créer un nouveau handicap de toutes pièces. En tous cas, le groupe ne devrait pas opter pour un handicap s'il n'en sent ni l'utilité ni l'envie.

Handicaps de règles

1 Hors de contrôle : Le joueur en instance n'a plus le contrôle sur l'environnement de son personnage. Le joueur à sa droite contrôle son environnement, comme le fait le Confident dans le mode Carte Blanche.

2 Motivations : La deuxième phrase qu'on écrit pour un personnage doit commencer par « parce que je + un mot commun à la première phrase » et la troisième phrase doit commencer par « pour que je + un mot commun à une des deux premières phrases ».

3 Réalisme magique : Les personnages n'ont pas de dons surnaturels et ne peuvent pas choisir des pouvoirs qui s'y apparentent.

4 Memento : La séance se joue à l'envers. La première instance est en fait la fin de l'histoire, chaque instance suivante remonte dans le temps.

5 Mise ouverte : D'ordinaire, on limite les dégâts en utilisant un pouvoir dans un conflit car on ne l'utilise à fond (provoquant donc des dés de sacrifice supplémentaires) qu'en dernier recours. En « mise ouverte », si on utilise un pouvoir, on l'utilise d'emblée à fond avant de lancer les dés. Après avoir lancé les dés, on précise quel score on convertira en 1.

6 Questionnement : Remplacer un thème par une problématique (telle que : « La justice justifie-t-elle la torture ? »).

7 Dilemme : Tous les objectifs des conflits sont doubles (ex : « Tuer le Horla et sauver sa captive »). Pour atteindre les deux objectifs, il faut deux dés de sacrifice ou deux dés de puissance, sinon il faut choisir quel objectif n'est pas atteint.

8 Nuance : Au début de la séance, tirer un score au dé (rejeter si 1-2 et 11-12) et mettre ce dé de côté. Son score demeure fixe, il ne peut plus être lancé. Ce sera le dé de nuance. À chaque conflit, une fois que les dés sont jetés, rajouter le dé de nuance à la main. Ceci va « teinter » les résultats en renforçant dans le jeu la présence du thème correspondant au dé de nuance.

9 Corporatisme : Tirer un thème au dé et en déduire un corps de métier auquel tous les personnages devront appartenir. Ainsi, sur un 12 (Chair), on peut déduire que tous les personnages ont des missions humanitaires : moine hospitalier, infirmier, médecin de la peste...

10 Bicéphale : Chaque joueur contrôle deux personnages, avec deux feuilles distinctes. À chaque instance, il tire au hasard quel personnage il incarne. Variante : Chaque joueur contrôle ses deux personnages en simultané. Chaque personnage dispose d'une instance à l'intérieur du tour de table.

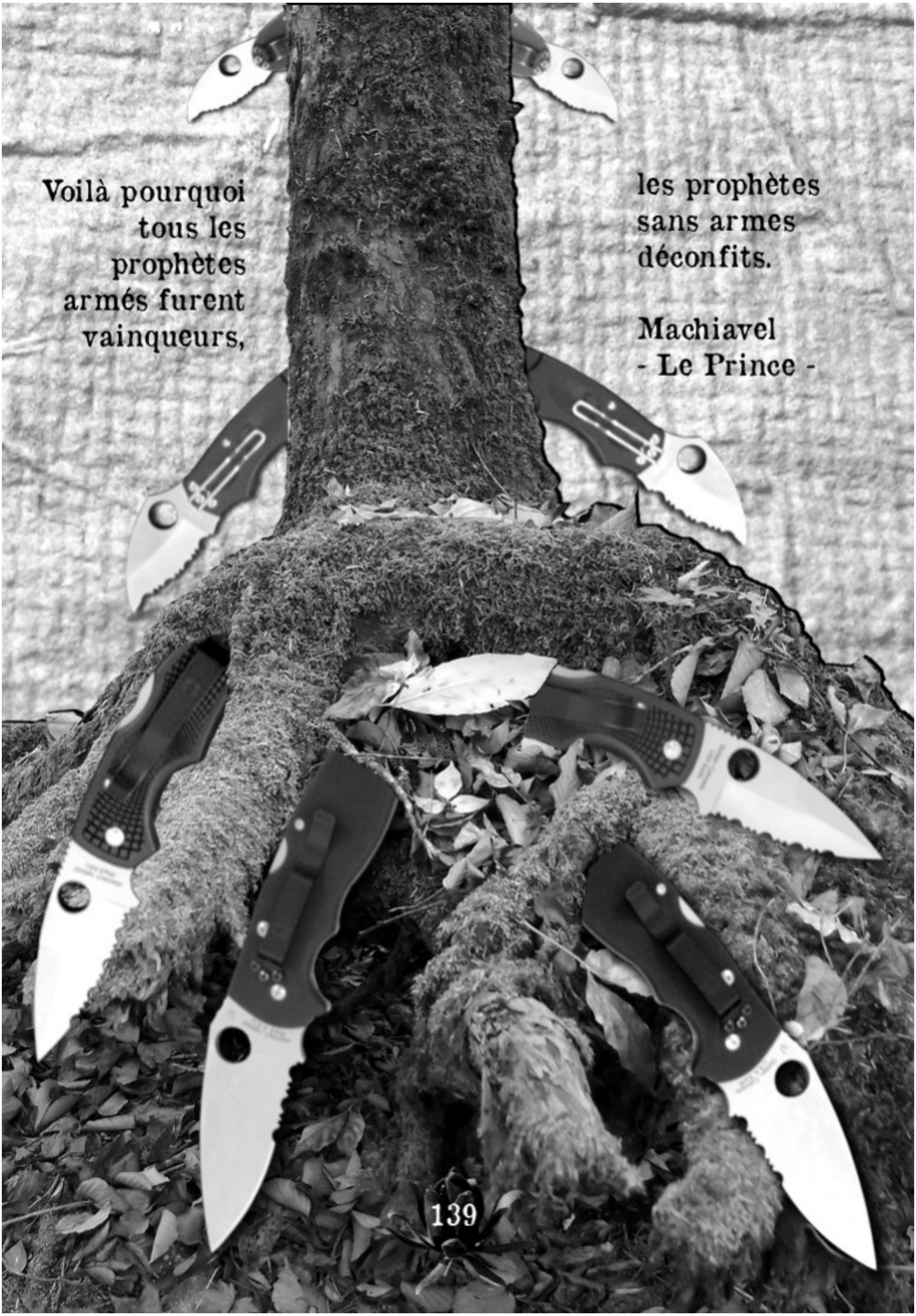
11 Code d'honneur : Pour faire une action antinomique d'une phrase (comme frapper un innocent alors qu'on est un chevalier errant), il faut sacrifier une autre phrase de sa feuille.

12 Prégénérique : L'objectif du premier conflit est la mort du personnage. Variante : Étendu au premier conflit de chaque joueur.

Handicaps d'ambiance

Le handicap d'ambiance doit être pris en compte dans l'écriture de la phrase à la création de chaque personnage, comme un deuxième thème. Il constitue aussi un thème directeur pour la séance.

1 Couches de réalités 2 Mélodrame amnésique 3 Exploration
4 Lutte contre les Horlas 5 Lieu hanté 6 Intrigues de cour 7 Vendetta
8 Un nouveau messie 9 Lutte pour le contrôle d'une technologie
10 Romance impossible 11 Histoire de tueur en série 12 La bonne chère


Voilà pourquoi tous les prophètes armés furent vainqueurs,
les prophètes sans armes déconfits.
Machiavel
- Le Prince -

D'autres façons de jouer

Le nombre de joueurs

† **Il est possible de jouer seul.** Il suffit de se créer plusieurs personnages. La séance *Tes paroles ne m'atteignent pas* a été jouée en solo.
† **Pour les grandes tables, on peut scinder le groupe de joueurs.** Les groupes peuvent s'échangent des joueurs (et leurs personnages) entre deux tours de table.
† **Jouer en table ouverte.** Un nouveau joueur peut intégrer la table à tout moment. Il s'assoit à la table deux chaises après le joueur en instance, pour observer le jeu avant de créer son personnage. D'autres joueurs peuvent quitter la table à tout moment, mettant leur personnage entre parenthèses ou le confiant à un nouveau joueur.

Confident tournant

† **Le rôle du Confident n'est pas toujours dévolu au même joueur.** On peut en élire un nouveau à chaque tour de table ou séance.

Bouleverser *Inflorenza*

† **Supprimez le Tableau des thèmes**. L'écriture des phrases est maintenant libre de la contrainte esthétique des thèmes.
† **Jouez les instances dans le désordre.** Ceci permet de briser la rotation mécanique du jeu et la remplacer par un passage de flambeau plus intuitif, plus corrélé à la fiction et à l'inspiration de chacun. En début de séance, **chaque joueur reçoit trois jetons d'instance.** À la fin de l'instance d'un joueur, chacun peut dépenser un jeton pour jouer l'instance suivante. Si plusieurs joueurs veulent dépenser leur jeton en même temps, certains peuvent se désister. Ceux qui résistent ne jouent pas une vraie instance, mais un conflit dans lequel ils doivent tous être impliqués, que ce soit en tant que joueur en conflit, joueur allié, ou joueur en duel. Quand tout le monde a dépensé ses trois jetons, on redistribue à nouveau trois jetons à chacun.
† Permettez des **conflits multiples**, c'est-à-dire des conflits duels avec plus de deux adversaires. Il suffit de définir des objectifs contradictoires, un par joueur en duel.

Par exemple, si deux personnages veulent s'affronter à mort et qu'un troisième s'interpose, l'objectif du personnage 1 pourra être « Je tue le personnage 2. », l'objectif du personnage 2 sera « Je tue le personnage 1. » et l'objectif du personnage 3 sera « J'empêche les personnages 1 et 2 de s'entretuer. ». Les joueurs hors duel peuvent s'allier à l'un ou à l'autre.

Design des feuilles de personnage

Les joueurs peuvent articuler leurs phrases autour d'un dessin : un arbre, une araignée, une fleur, un blason, une gerbe de flammes, un labyrinthe, des engrenages, des serpents... Imprimer des images évoquant le personnage, ses amis ou ses ressources, prendre des notes, tenir des diagrammes relationnels... rend le jeu et les personnages plus vivants.

La mort n' est pas une fin en soi

Suite à un conflit dont l'objectif était sa mort, le personnage peut mourir sans pour autant être éliminé : il devient un mort-vivant. Ne fonctionne qu'une fois avec le même personnage.

Définir de nouveaux handicaps

Quelques exemples :

† **A chaque nouvelle séance d'une campagne, refaire une création de personnage**, exactement comme si le personnage avait été éliminé. On recrée le même personnage mais on réécrit toutes les phrases. Manière d'actualiser, recentrer, mûrir le personnage, faire monter ses objectifs. Ceci impose notamment de redéfinir un objectif à long terme et un lien avec un autre personnage.

† **Les personnages sont séparés de plus de 500 km et ne se rejoignent pas pendant la séance.** Ils interagissent par la voie de l'égrégore et des figurants. Sans forcément avoir connaissance les uns des autres, leurs destins sont liés.

† **Création de personnage au passé.** Les trois premiers tours de table sont joués sans conflit, toutes les phrases sont écrites au passé.

† **À l'issue de chaque conflit, le gagnant gère la circulation des dés** du perdant en plus des siens.

THÈMES



Je suis
le lys et l'or,
je suis
le fleuve
qui jamais
ne s' endort.

La Folie

Trame psychique, somme de toutes les hantises humaines, l'égrégore étend une chape de folie sur tout Millevaux. Personne n'est vraiment fou. Plus personne n'est doué de raison ou de mesure.

Les hommes s'enfoncent dans les forêts pour échapper à des hallucinations. Les nefs des fous glissent le long des fleuves, chargées de déments qui chantent. Dans sa demeure souterraine, drapé dans une burqa chargée de sequins, le Roi en Jaune contemple le délire qui s'empare des gens. Dans les cités de Millevaux, on s'échange le précieux Opium Jaune. Les drogués payent avec tout ce qui leur reste, ils donnent tout ce qui leur est cher pour d'ultimes visions. Dans les forêts, des nomades mâchent la Viande Noire, substance spongieuse et immonde, chiée par la terre. En transe, ils rentrent en connexion avec les Entités Mythologiques de cet enfer primordial.

La société elle-même a perdu la raison. Morale pragmatique et dégradation des structures sociales. Les états édictent des lois absurdes, appliquent des châtiments barbares. Aucune morale n'est légitime, aucune légitimité n'est définitive.

Soumis à la loi de la nature et de la sauvagerie, chacun vit dans la peur. Même les héros ont peur. Peur d'un monde qui veut leur perte, peur des autres hommes. Et avant tout, peur d'eux-mêmes. Peur des atrocités qu'ils peuvent commettre.

Les nuits sont pavées de cauchemars baroques. Des parasites de l'esprit s'infiltrent dans le cortex des bivouaqueurs endormis. Des prophètes en guenilles arpentent les rues des cités et parlent en langues. Des tyrans et des saints font régner la terreur de leur parole divine.

Une femme se courbe et hurle. Elle est possédée. Un homme s'enfuit à la vue des araignées blanches, les araignées-ganglions qui rampent et dont la morsure inocule le désespoir. Phobies. Un sage se jette du haut d'une falaise pour échapper à cette vallée de larmes. Lucidité.



La Folie est un bateau
sur lequel on peut danser
toutes ses nuits
et qui un jour peut s'éloigner
en laissant la mer
se refermer derrière lui.

Nadia Ghalem
Les Jardins de Cristal

La Mémoire

Le Syndrome de l'Oubli frappe la majorité des habitants de Millevaux. Ce trouble héréditaire touche la mémoire émotionnelle (ou mémoire épisodique). Les gens n'enregistrent les souvenirs des évènements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire (mémoire sémantique et mémoire procédurale) n'est pas concernée. Au-delà de trois ans de souvenirs, c'est la dead zone mémorielle. Un brouillard d'amnésie et de doutes. Chaque homme est orphelin de sa propre histoire. Parfois, un souvenir revient brutalement, dans tous ses détails. C'est un flachebacque. Un cadavre du passé qui remonte à la surface.

Cette amnésie engendre une grande souffrance et détruit la morale. Des devins proposent de lire votre passé dans les tarots. Des inconnus frappent à votre porte et disent être le frère et la sœur que vous avez oubliés. Les erreurs, les mensonges et les vérités ont le même goût. L'inquiétante familiarité du déjà-vu.

On croit, on témoigne. De longs cordages de conjectures tendus sur des objets mous. Les liens entre les personnes se ternissent, s'effacent, s'emmêlent. Votre enfant pourrait aussi bien être votre pire ennemi.

Passés tragiques, faits de morts et de regrets. On garde du passé le goût du sang dans la bouche sans savoir à qui il appartient. Des vengeances se perpétuent, des vendettas contre des coupables imaginaires. Simulacres d'objectifs. Chimères dures comme fer. La mémoire est une maison de verre sur un sol de sable. Il suffit d'un choc pour la briser. L'inconscience. Et le réveil, au milieu d'une route, dans l'amnésie totale.

« Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'Histoire. Mais ils n'ont rien écrit du tout ! », dit le proverbe. Le passé de Millevaux est une terre que défrichent les archéologues, les mystiques et les imprudents.

Le monde appartient à ceux qui détiennent la mémoire ou la réinventent. Rédacteurs et falsifieurs de journaux intimes. Mythomanes et imposteurs. Gnomes contrefaits indemnes du Syndrome. Le monde appartient aux Créatures. Confrères des Masques d'Or à l'intelligence supérieure. Corax pratiquant la généalomnésie, chacun recelant la mémoire de tous ses ancêtres. Et les Horlas. Sereins. Conscients de l'éternité qu'ils portent et qui les rend plus forts que tout.

La Nature

À perte de vue. La forêt. Inextricable. Colonies d'arbres, de fougères. Mers d'humus noir, couches de moisissures et foisonnement d'insectes. Buissons, champignons, ténèbres. Lutte des frondaisons pour la lumière. Au-dessous, l'homme. Une proie parmi d'autres.

Cette nature a horreur du vide. Arbres titanesques, chacun un pandémonium d'écorce, de fissures, d'êtres incarnés. Écosystèmes. Surabondance. Chimères végétales en expansion. Êtres élastiques croupissant dans les mares. Poissons des eaux saumâtres, hydres, mâchoires, épouvante flasque.

Des animaux. Mammifères préhistoriques, choses grouillantes échappant à la logique de l'histoire naturelle. Dans le ciel grumeleux et toxique, les oiseaux se cachent pour pourrir. Chauves-souris. Squelettes de bêtes que rongent scolopendres et asticots. Larves et parasites forent, piquent, sucent les chairs, véhiculent des maladies. Gangrène, peste, chienlit. Faisant des organes humains leur propre forêt. Œil, foie, viscères, cerveau sont leurs berceaux. Toute la forêt pousse sur un charnier de choses mortes. Ruines, nécrose, pourriture.

Pour l'homme, survivre à tout prix. Quitte à devenir une bête. Un prédateur parmi d'autres. Se battre pour l'eau, la nourriture, la chaleur, l'espace vital. Se battre pour ses désirs et mourir par nécessité. Chaîne alimentaire.

Des voyages. Voyages de survie, voyages initiatiques. Migration. Nomadisme. Exploration mystique. La forêt est toujours un passage. Sentiers oubliés. Route de pèlerins. Masse grise et bétonnée des Voies Déchues qui traversent le pays.

Jamais la forêt ne s'arrête vraiment. Des cités, criblées d'arbres et de plantes grimpantes. Montagnes, des architectures vertes. Et si elle s'arrête, d'autres enfers naturels. Mers remplies d'algues et de monstres. Déserts salés, plombés, domaines des démons. La nature, partout, toujours, triomphe de ceux qui s'en croyaient les maîtres.

La Corruption

« Je suis le ver et je suis la chair
Je suis la peau et je suis les os
Je suis la nouvelle manne et l'ancienne pourriture »

Tapi sous l'humus du sous-sol de Millevaux, Shub-Niggurath. Le Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Poumon de la forêt, suprême entité mythologique, maître de la fertilité. Noirs bubons, infini protoplasme, dents, sabots, cornes. Milliards d'yeux sombres et avides. Émanant de lui et le nourrissant, des milliards de corpuscules mutagènes. La corruption. Elle a fait cet enfer qui croît et pourrit à une vitesse démesurée.

Horlas. Ces monstruosités au fond des bois. Humains hideux et difformes. Horsains, l'accouplement de l'humain et du Horla. Animaux porteurs de souillure. Perversion des mœurs et des écosystèmes.

Dégénérescence. Aucune forme de vie ne conserve sa pureté génétique. La faune et la flore les plus belles finissent par changer. Bâtardises, hybridations. Corps, organismes tordus, fourchus, tentaculaires.

Les humains redeviennent des animaux. Certains ont perdu le langage. D'autres se métamorphosent déjà en bêtes. Lycanthropes. Corax. Ils conversent avec les bêtes dans la langue putride, la mère de toutes les langues, langue de borborygmes que savent parler toutes les gorges.

Porteuses de spores corruptrices, les Mères Truies. Tétant leurs mamelles distendues, les porgrelets, amibes grises et aveugles, progéniture et nourriture des Mères Truies qui ricanent sans fin.

Épidémies. Germes qui se répandent des animaux aux hommes. Vagues de mutations. Furoncles, poils, croûtes. Souillure des peaux et des os. Vermines dans l'humus, vermines dans les greniers à céréales, vermines dans les cerveaux.

La corruption abâtardit aussi bien les corps que les esprits. Orgies. Cannibalisme. Consanguinité. La gangrène touche la société. Corruption sociale. Décadence. La fin des temps est une corne d'abondance putride.

L'Égrégore

L'essence de Shub-Niggurath, qui envahit et constitue Millevaux, est à la fois un corpuscule et une onde. La corruption est le corpuscule et l'égrégore est l'onde.

L'égrégore est une trame psychique sur laquelle s'imprègnent toutes les hantises humaines. La psyché humaine a donc alimenté et façonné l'égrégore, aussi bien que l'égrégore alimente et façonne toute chose à Millevaux, sorcellerie et Horlas en premier lieu. Si l'égrégore existe depuis la nuit des temps, elle est extrêmement concentrée à Millevaux.

Elle constitue à la fois le matériau et l'énergie de la sorcellerie. Tout rituel sorcier vise à manipuler l'égrégore. Mais l'égrégore manipule aussi le sorcier. Plus le sorcier croit dans le pouvoir de sa magie et la laisse le contrôler, plus cette dernière marchera. L'égrégore donne aussi naissance et forme aux Horlas qui peuvent ainsi revêtir l'aspect d'êtres de légendes. Elle s'accumule dans des lieux hantés, anciens théâtres de massacres, de batailles, ou de hauts faits religieux ou légendaires. Dans ces endroits, tout peut arriver. Surtout le pire. Car l'égrégore de Millevaux est néfaste. Rémanence psychique du cataclysme et de la guerre qui l'a engendré. Expression même de la malignité du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. A forte concentration, elle broie la raison des plus forts.

Spectres, Entités Mythologiques, évènements surnaturels, sont intimement liés à l'égrégore. Son omniprésence imprègne Millevaux d'un réalisme magique. Légion de faits dignes des contes sont acceptées comme vrais et sans surprise. La forêt est en proie à un merveilleux horrifique. Les Horlas prennent les atours de chevaliers, d'ogres, de dragons. Les morts se mêlent aux vivants.

Ressentir des émotions fortes connecte à l'égrégore. Ici, on peut mourir d'amour, de honte ou de colère. De chagrin, de peur ou de solitude. Les personnages sont si gorgés d'égrégore que tout est possible en ce qui les concerne. Ils sont liés entre eux par des destins extrêmes. La condition de héros, de salaud ou de martyr est dans leur sang. Ces figures tragiques de l'enfer forestier abritent cette force psychique agrégée depuis des siècles et des siècles, carburant qui les rend capables de prouesses et d'atrocités.

La Société

Communautés farouches perdues dans la forêt ou grandes villes de fer et de pierre bataillant contre la nature. Les hommes ont survécu et reconstruisent peu à peu une civilisation.

Tous les codes moraux sont à réinventer. Si les grandes cités sont le centre de révolutions, ce sont avant tout des retours en arrière. Oligarchies et tyrannies, suprématie de religions aux atours millénaristes, lois brutales. Féodalité. Les villes sont sales et grouillantes, les villages sont des enclaves de peur. Des osts de chevaliers aux maquisards en armes, la guerre fait rage.

Mais la civilisation est aussi synonyme d'espoir. Commerce, voyages, redécouvertes technologiques. La philosophie questionne son environnement et réinvente une culture en phase avec l'enfer vert.

Cependant, même au sein des capitales les plus contrôlées, règne l'anarchie. Loi du plus fort et loi du talion. Mœurs féroces et folles, moralité pragmatique, Syndrome de l'Oubli et perte des repères. L'autorité féodale n'a d'emprise réelle que sur quelques fiefs noyés dans la forêt. Dans la nature sauvage, point d'État, point de police, point de monnaie. Juste la peur de son prochain. Les écorcheurs, brigands sans pitié, tiennent le maquis.

Les héros, les salauds et les martyrs ont tout à réinventer dans cet enfer forestier devenu une terre des possibles. Ils sont les maîtres et ils sont les esclaves. Ils sont les courtisans et les rebelles. Ils sont les rois et les pirates. À eux de guider l'humanité ou de précipiter sa perte.

... Quand ils ne sont pas au-delà de la condition humaine. Gnomes dépositaires de la mémoire et persécutés pour cela. Confrères des Masques d'Or infiltrés dans toute la société. Corax tiraillés entre leur âme d'homme et leur âme de corbeau. Horlas, monstrueux hérauts de la nouvelle chair.

Ils sont les facettes de cette société torturée, cette société qui est une anarchie en train de se relever et qui s'effondre sans cesse. À moins qu'ils ne soient d'ailleurs. Humains de cet Extérieur maudit et inconnu, derrière les barrières du Mur de la Honte, de l'océan ou de l'espace.

Le Clan

Dans l'enfer forestier, qu'on soit un nomade perdu dans les bois ou un intrigant à la cour du roi, la survie fait loi. Et comme il est dur de survivre seul, presque tous les hommes appartiennent à un clan.

Que ce soit sa famille, ses amis ou sa tribu, le clan est un appui fort, une contrainte terrible. Alors que vous avez promis de ne laisser tomber personne, on a prévu de vous sacrifier à la cause commune.

La loi du clan prévaut sur la loi de la ville. Elle est nécessaire et implacable. Que ce soit la loi d'un père terrorisant ses enfants à coups de ceinturon ou la loi d'une société secrète veillant à la sécurité de ses membres. Le clan est un canevas complexe d'alliances et de dettes, de promesses et de devoirs. Les liens du clan sont aussi forts que les liens d'amour ou de vengeance. Ils sont souvent des liens d'amour et de vengeance. Des liens du sang. Des pactes de sang.

Si le clan peut se limiter à une modeste cellule, il existe des organisations ramifiées. Guildes corporatistes, factions en guerre perpétuelle, phalanges paramilitaires. La Caste des Veilleurs, société secrète vouée à la lutte contre les Horlas. Les Sarcomants, inquiétants façonneurs de la chair.

Tous les clans ne sont pas ouverts aux humains. Au sein des Loges, les Confrères des Masques d'Or préparent leur suprématie. Les Lignées, références généalogiques, relient les Confrères à d'illustres ancêtres et définissent des lignes de conduite parallèles aux Loges. Pendant ce temps, les Voies Corax dessinent le complexe écheveau philosophique des hommes-corbeaux.

Les Horlas, pour certains, ont des affinités avec les humains. Ils les infiltrent, les corrompent, les séduisent et les manipulent. Ils noyautent des sectes telles que la Mano Senestra, insinuée dans toutes les couches de la société en Al-Andaluz.

Les personnages, héros, salauds et martyrs de leur temps, sont à la fois les otages de leurs pactes anciens et les fondateurs de nouveaux clans.

La Religion

La terre est devenue un enfer et chaque homme questionne ce fait. Le Syndrome de l'Oubli et la chute de la civilisation ont fait disparaître le souvenir du divin dans le cœur de beaucoup. Pour ceux-là, il n'est pas de Dieu qui aurait pu vouloir cet enfer. La vie à Millevaux n'a aucun sens.

Pour beaucoup d'autres, le divin est au contraire partout. La forêt, sa faune et sa flore ont une volonté. Chaque arbre, chaque pierre levée, chaque feuille peut être un dieu animiste. C'est aussi la vision du druidisme. Célébrer la nature bienfaisante, druidisme blanc. Vénérer les Horlas comme dépositaires de ses secrets, druidisme noir.

Les grandes religions du Livre connaissent aussi un nouvel essor. Catholicisme, Orthodoxie, Islam, Judaïsme sont réapparus avec une approche millénariste. L'égrégore permet aux croyants d'accomplir des miracles de la foi. Tantôt salvatrices, tantôt hermétiques, tantôt guerrières, les religions du Livre se sont lancées dans une grande conquête des âmes perdues. Elles sont souvent perverties en hérésies millénaristes, parfois abjectes, toujours étranges. Lazaréens ressuscitant les morts au nom de Jésus, Expiatistes précipitant le Jugement Dernier, Disciples de Khlyst recherchant Dieu dans le péché, Sheitanites corrompant le message du Coran. Ces hérésies embrasent des nations entières, portées par les messies d'une nouvelle ère. Ou se résument à des délires en vase clos au sein de microcommunautés illuminées.

Ainsi de nouvelles religions apparaissent. Ou d'autres renaissent de leurs cendres. Adoration de Moloch-Baal à Carthage, vénération d'Irminsul l'Arbre-Dieu en Saxe.

Quand l'égrégore et le surnaturel affleurent en permanence, quand le secret des origines taraude les plus fous, quand vivre en enfer demande de trouver un sens, la religion a toujours son mot à dire.

Et dans les profondeurs de la forêt et de la terre, Shub-Niggurath, le père et la mère de tout, demeure éternellement silencieux et sans message pour l'humanité, ni même pour les Horlas.

La Science

Millevaux n'est pas un univers strictement médiéval. Nous sommes sur les ruines de l'Europe. Dans cette ère post-apocalyptique, on trouve de nombreux vestiges et reliques du temps passé. Délabrés par le temps, méconnaissables, enfouis, corrodés, cassés, détournés sont les restes de l'Âge d'Or.

Les personnages arpentent les décombres des maisons, des villes et des splendeurs de l'ancien temps, recouverts de forêts ou réaménagés par de nouveaux habitants. Roulent dans des véhicules à essence tous-terrains en serrant les dents pour ne pas tomber à court de carburant dans un maquis hostile ou au milieu des Voies Déchues, à des lieues de toute civilisation. Défendent leur campement avec les dernières cartouches d'un antique fusil à pompe.

Se battent pour la moindre merveille du passé. Reliques vulgaires, breloques inutilisables, smartphones hors d'usage, vêtements insolites. Reliques merveilleuses, toutes sortes de machines qui fonctionnent encore et font des prodiges.

Font de nouvelles découvertes. Technologie endémique, la science étrange de Millevaux. Machines à orgones, automates kaballistiques, calculateurs à rouages, golems, sérum de mémoire cellulaire. L'alchimie, science de toutes les sciences, transmutations, décoctions.

Dehors, le futur. Derrière le Mur de la Honte parcouru de frissons électromagnétiques, l'Extérieur et ses artefacts miraculeux. Implants neuronaux, drones furtifs, armement high-tech.

Comme la forêt recouvre toute chose humaine, l'obscurantisme recouvre tout progrès. Des prêtres illettrés brûlent des livres rares. Des artisans montent des meubles biscornus avec des outils archaïques. Pour un salon richement orné des plus belles peintures de contemporains, unemultitude des terriers remplis d'hommes noircis qui mangent des racines et savent à peine dire quelques mots. Le peuple, qui a oublié son histoire, parviendra-t-il un jour à s'en réinventer une ?

L' Amour

L'égrégore exacerbe toute émotion. Les habitants de Millevaux sont à fleur de peau et à fleur de rage. L'amour est leur langage. Un amour qui alimente tout, un amour tragique, déraisonnable, pour des êtres, des choses, des idées. Un amour qui ignore son nom, qui embrasse fort et étreint avec violence. L'amour ici-bas peut tuer. Et c'est exactement ce qu'il fait, tous les jours.

Les héros, les salauds et les martyrs de Millevaux sont en proie à leurs désirs. Ils peuvent sombrer dans la plus noire des passions d'un simple regard. Un baiser est pour eux un pacte de sang. Faire l'amour est un acte de foi, un crachat de vie au visage de l'enfer. Cet amour balaye toute autre valeur et toute hiérarchie d'un revers de main. Cet amour leur donnera une force à faire trembler les dieux. Cet amour les jettera plus bas que terre, impuissants. Il finira toujours par les tuer. Remplissant leurs veines jusqu'à faire bouillir leur sang. Ou quittant leur corps jusqu'à ce qu'ils s'assèchent et rendent leur dernier souffle.

Bien sûr, la haine marche à ses côtés. Sa sœur siamoise. On ne sait plus la différence entre les deux, on sort les poings pour caresser, on plante un poignard dans une chair adorée, on tue pour dire je t'aime.

L'amour n'est pas nécessairement charnel. C'est la fascination pour un mentor. La dévotion à un père. La confiance donnée à un ami. Le respect pour celui qui vous a sauvé la vie au péril de la sienne. C'est un mouvement qui pousse à entrer dans le jeu des trahisons et des sacrifices. À écrire des serments de fidélité sur des parchemins qui tombent en poussière l'instant d'après. À prendre des mensonges pour des évangiles.

Un mot de haine peut tuer. Un mot d'amour peut rendre la vie. L'inverse est aussi possible.

Les héros, les salauds et les martyrs sont sur une route de passion, à travers une jungle de drame. Et c'est toujours un chemin de croix.

Les Pulsions

À Millevaux, les hommes n'ont pas d'autre choix que laisser parler leur part animale.

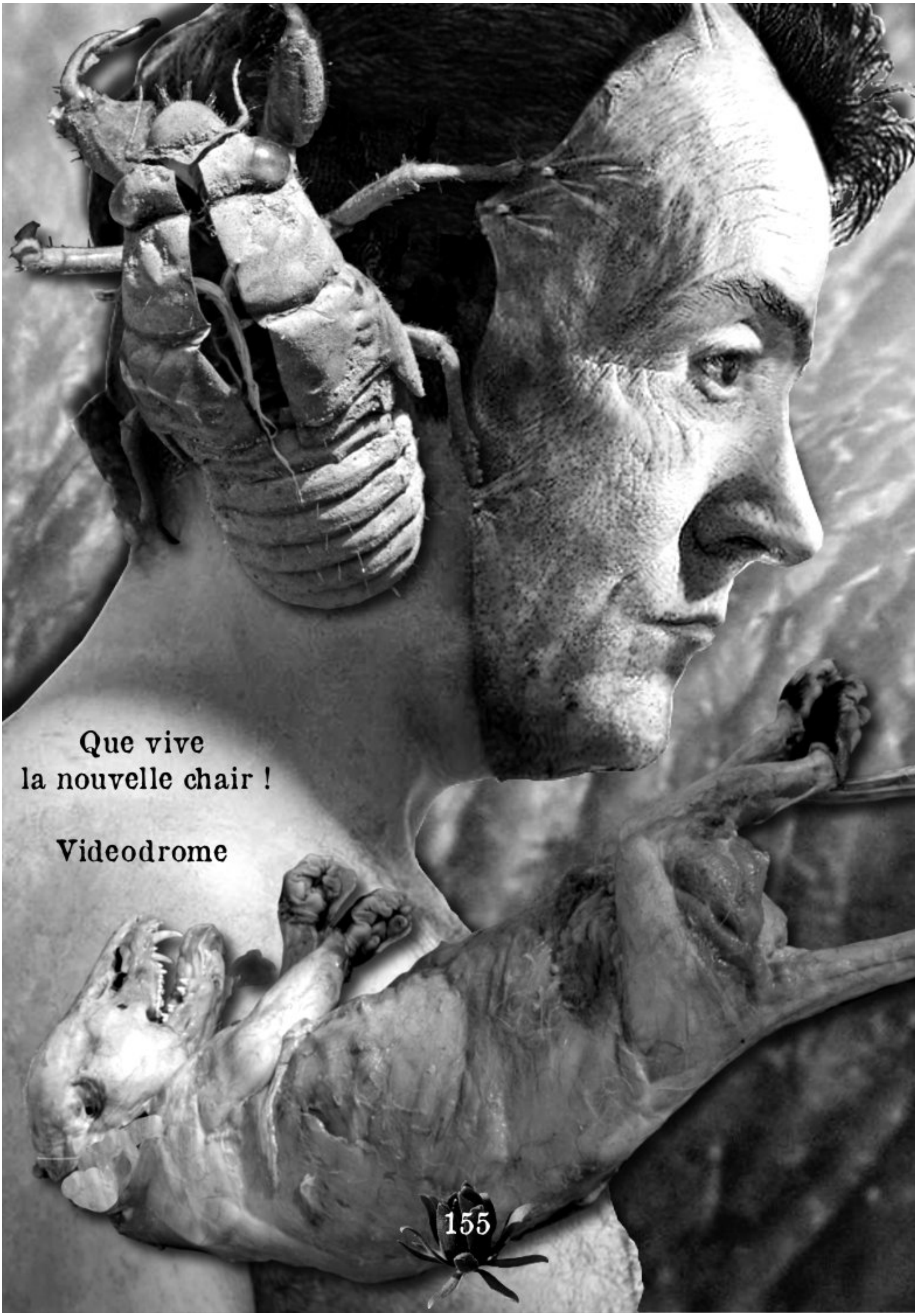
De toutes les pulsions des personnages, l'orgueil est souvent la plus forte. De cet orgueil des héros qu'on appelle l'hubris. Impliqué à l'extrême dans des conflits aux objectifs toujours grandissants, le héros orgueilleux ne réfléchit pas un instant aux conséquences. Le désastre attend toujours ceux qui mettent leurs forces sans entrave au service d'une cause. Et la désolation attend ceux qui se mettent en travers du chemin des héros.

Les héros ont cette colère, cette rage qui répand le sang, ce courroux qui abat des nations entières, cette méchanceté qui tue de chagrin les âmes les plus pures. Les héros sont leurs premières victimes.

Quant aux salauds, ils ont l'avarice. L'avarice de l'or, l'avarice de l'engagement, l'avarice du risque. Cette prudence d'en mettre de côté pour les mauvais jours, des jours prochains qui seront toujours plus sombres. Ils comptent et rendent œil pour œil, dent pour dent. Ils protègent toujours un trésor, ils construisent des châteaux de cartes. Ils ont aussi cette envie, cette cupidité, cette avidité. Les salauds sont des prédateurs. Instinct primal. Ce qu'ils veulent, ils le prennent.

Quant aux martyrs, sont-ils victimes ou complice des deux premiers ? Ils ont cette paresse de ne pas choisir, cette paresse de laisser la fatalité lui dicter un destin. Ils s'offrent le luxe de souffrir plutôt que de se battre. C'est un luxe et c'est une luxure. Ils goûtent la douleur comme le sexe, intensément, avec la joie extatique d'en être digne. La passion transverbère leur visage quand ils communient avec leur bourreau. Les martyrs ne s'offrent pas au supplice, ils l'exigent. Car ils sont l'expression de la justice. Le martyr est la justice. Il souffre et meurt pour écrire les futures tables de la loi. Il est l'exemple. Il est debout dans son propre sang, plus courageux que le héros, plus prudent que le salaud. Et de son sang il trace sa marque dans l'histoire vierge de Millevaux.

Trop animaux pour être humains, les héros, les salauds et les martyrs n'expriment jamais que la voix de leur inconscient.


Que vive
la nouvelle chair !
Videodrome

La Chair

L'humain est le plus bestial des animaux. Sa chair nue et fragile en fait un être à part dans cet écosystème qui ne valorise que la survie.

Il est un déni de la corruption et de la laideur de Millevaux. Beauté des corps de porcelaine, frémissement des épidermes, profondeur des regards. Cheveux d'or, dents peintes et serties de pierres précieuses, muscles statuaires. La forêt des visages et des couleurs de peau.

Vivre, vivre intensément pour ne pas mourir. Étreintes charnelles, se réchauffer, avide du corps de l'autre, le frisson, les mains qui arpentent, du sexe, toujours plus pour profiter de la fin des temps, du sexe pour faire la guerre, du sexe pour célébrer son amant, du sexe pour dominer le monde. Du sexe à tout âge pour retarder le flétrissement des chairs et des esprits.

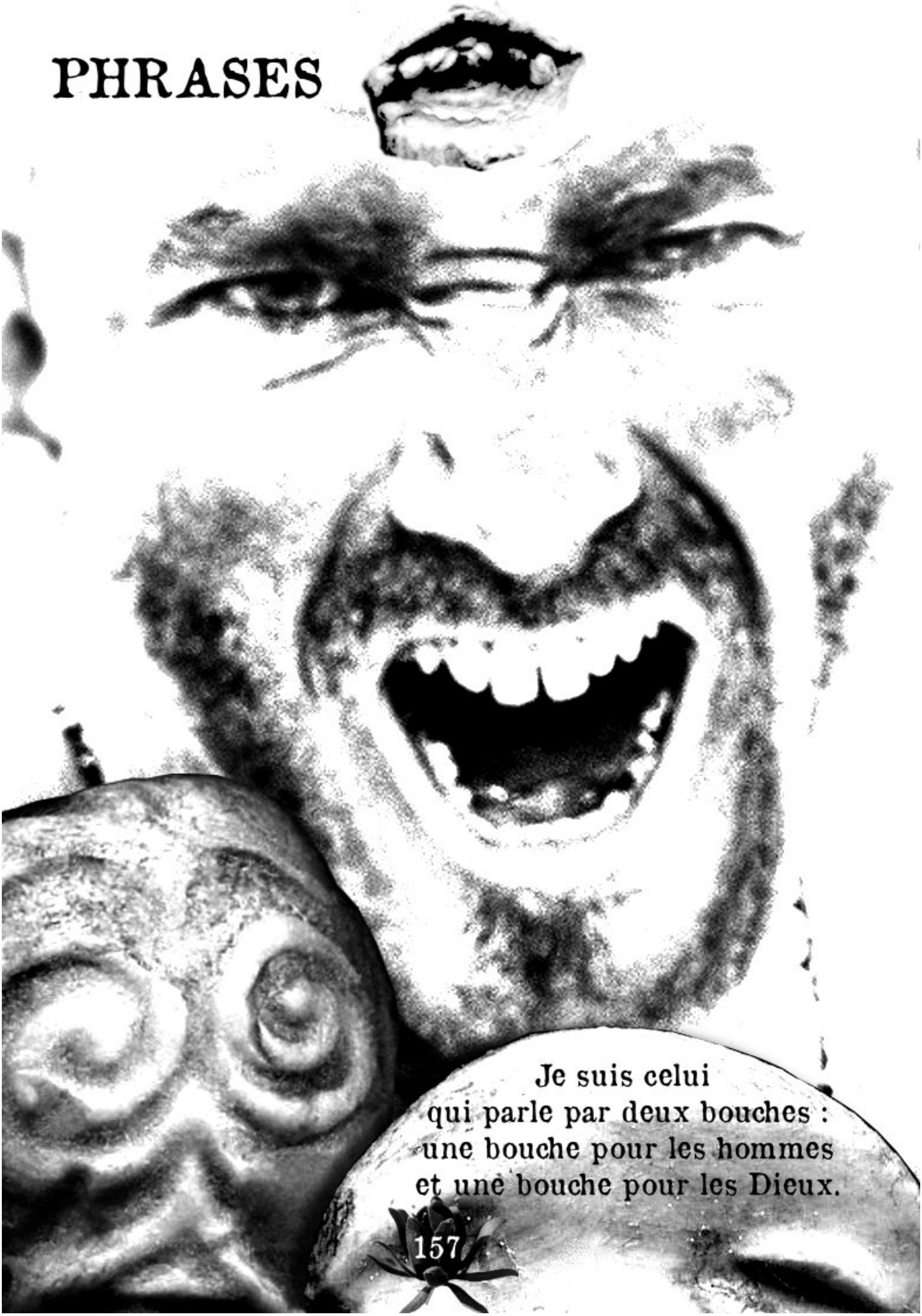
Synthèse des phéromones et des humeurs, boissons d'orgasmes et substance mort, substantifique moelle, ambroisie lymphatique, machines à orgones.

C'est la promiscuité des corps dans toutes les circonstances, favélas surpeuplées, cales des galères, froideur des cavernes. Se serrer les uns contre les autres par peur ou par dépit, partager la chaleur et les germes, odeurs fauves, vacarme des villes étouffantes, maladie, raclements de gorges, contagion, furoncles, gangrènes, les chairs à vif. Épidémies, la peste, la panlèpre, la chienlit. Souffles rauques des médicastres.

Combat, une autre communion des corps. Prouesses, élans, courses. Fracas des armes et des corps, les os qui craquent, les épées qui frappent. Haches. Son du clairon au fond des bois. Science des bretteurs. Canonnades.

Bruit de la scie. Bras et jambes tombent avec des bruits de troncs d'arbre. Amputations, torture, morsures de monstres. Transformation du corps. Membres automates, épiphyse golem, peau d'écorce. Symbioses Horlas. La chair est la nouvelle frontière.

PHRASES



Je suis celui
qui parle par deux bouches :
une bouche pour les hommes
et une bouche pour les Dieux.

12 exemples de création de personnage

Folie : Une voix dans ma tête veut me dicter ma conduite. Un fantôme tapi derrière les arbres dans la forêt de mon esprit. Qui est-ce ?

Mémoire : Je porte une tête coupée dans mes bras, recouverte d'un sac plastique ensanglanté. Je veux me rappeler. Qui est-ce ? Suis-je un assassin ?

Nature : Je veux échapper à cette meute de chiens qui me donne la chasse à travers la forêt.

Corruption : Je veux lutter contre cette maladie qui me transforme en animal. Était-ce cette morsure de bête ou l'étrange forêt que j'ai traversée ?

Égrégore : Des esprits me suivent partout où je vais. Me veulent-ils du bien ou du mal ? Quelle apparence, quels pouvoirs ont-ils ? J'ai peur.

Société : Je veux grimper les échelons de la société pour atteindre le pouvoir suprême, qu'il soit souverain, religieux ou technologique.

Clan : Nous sommes des frères de sang qui veulent vouer leur vie à la lutte contre les Horlas. Nous sacrifierons tout sauf notre fraternité.

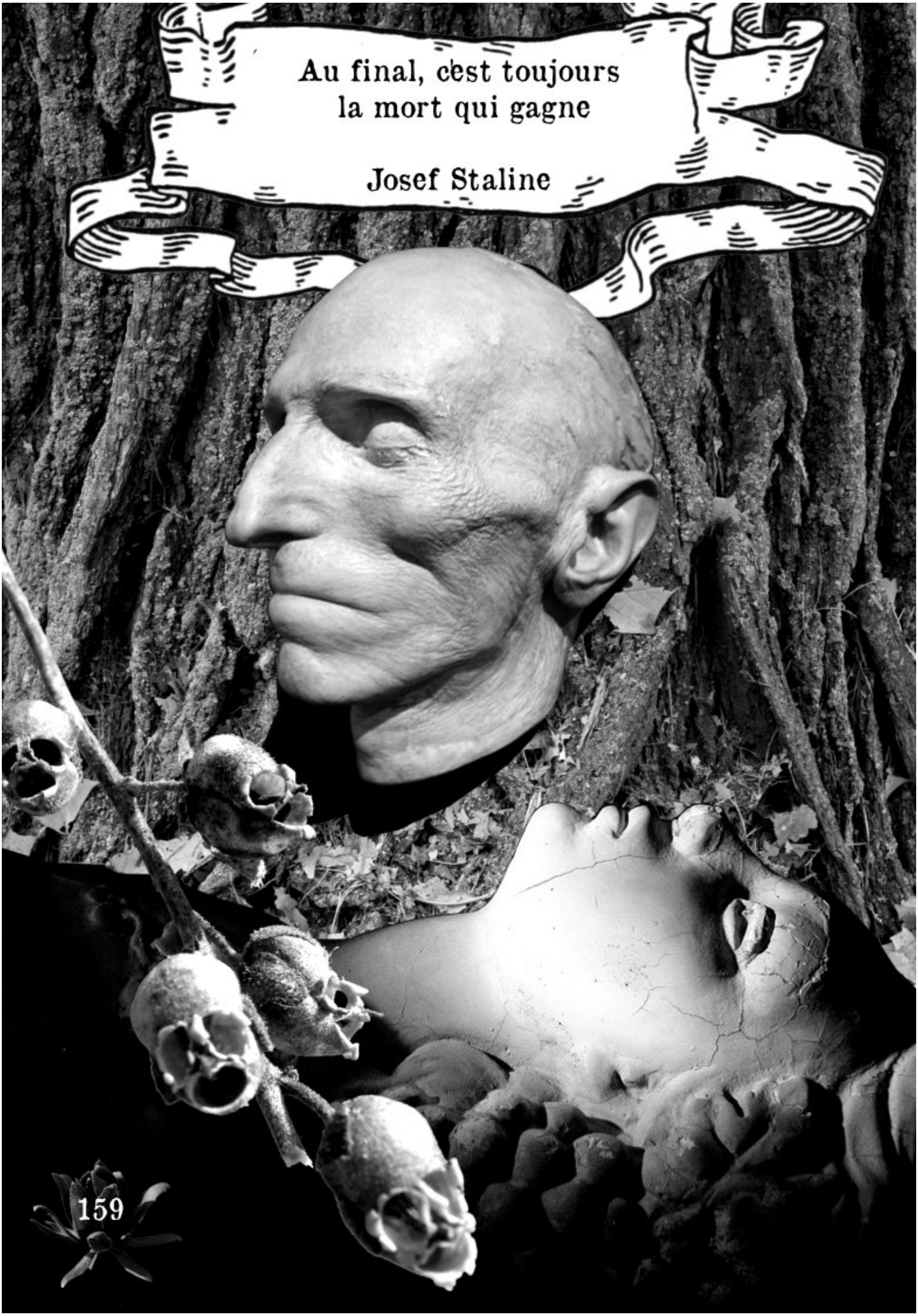
Religion : Je suis un moine qui veut accomplir un pèlerinage avec ses compagnons à travers la forêt jusqu'à Saint-Jacques de Compostelle.

Science : Je veux franchir le Mur de la Honte car je possède une balise qui peut désactiver son champ électromagnétique. Je pourrai fuir Millevaux.

Amour : Je voulais seulement qu'elle m'aime. Et maintenant elle ne respire plus. Pauvre de moi !

Pulsions : Je veux accomplir de hauts faits de chevalerie et détruire des monstres hideux pour prouver à mon salaud de père que je suis un vrai homme.

Chair : Quand il aura combattu ou fait l'amour avec moi, il ne voudra plus connaître d'autre sensation.


Au final, cèst toujours
la mort qui gagne
Josef Staline

144 exemples de phrases

Le nombre de phrases qu'on peut écrire est infini. À défaut de couvrir l'infinité, voici quelques exemples. Les joueurs peuvent même les reproduire tels quels s'ils sont en manque d'idées ou s'ils veulent s'imposer un exercice de style.

1 Folie

1 J'ai vu ma mère dans mon lit alors qu'elle est censée être morte.
2 La vue du Horla dans le cercle de pierres levées m'a poussé à fuir en hurlant.
3 Tous ces scolopendres qui montent de la terre,
ils veulent me grimper dessus, me mordre, me ronger...
4 Je t'aime mais parfois j'ai envie de te frapper
jusqu'à faire éclater la pulpe de ton beau visage.
5 Le visage de l'homme que j'ai tué est apparu dans la foule.
6 Je suis devenue la reine des habitants de la forêt. Qu'importe qu'ils soient morts.
7 J'ai eu cette migraine terrible, je voyais passer des vers dans mon champ de vision.
8 La nuit dernière, j'ai rêvé qu'un Horla dévorait mes organes sexuels.
9 La sorcière m'a maudite en criant en langue putride.
10 Ce sceau m'appartient. Il fait de moi le roi de cette forêt. Il me dit quoi faire.
11 Mon Dieu, tous mes amis sont devenus fous.
12 Elle m'a donné cette étrange potion pour me faire oublier la douleur.
C'était il y a des jours et des jours.

2 Mémoire

1 Cet homme prétend être mon frère mais je ne me souviens pas de lui.
2 Je ne me souviens pas de ce qui s'est passé cette nuit.
3 Un Horla a assassiné mes parents.
4 Je n'aurai de repos avant d'avoir tué ce cerf qui manque à mon tableau de chasse.
5 Je le déteste, il m'a fait tellement de mal, mais je ne peux pas vivre sans lui.
6 Je porte l'arc d'un ancien pour m'accaparer son talent.
7 Qui suis-je ?
8 Sa famille me recherche pour me faire payer mes crimes.
9 Je voudrais oublier ce que j'ai vu à l'intérieur du cairn.
10 Les esprits des arbres m'ont parlé et veulent me protéger.
11 Je pense qu'elle est digne de ma confiance.
12 La rivière contient la mémoire de ceux qui s'y sont noyés.
Je l'ai assimilée en buvant son eau.

3 Nature

1 Je suis complètement perdue au cœur de cette forêt hostile.
2 Je me suis accouplé avec l'arbre.
Je sens encore la marque de son écorce et de ses épines dans ma chair.

3 Le sanglier m'a brisé la jambe avec ses défenses.
4 J'ai récolté des simples pour faire des potions.
5 Les champignons ont envahi la caverne en une seule nuit.
6 Je sens quelque chose s'agiter sous ma chair. J'ai peur de ce que ça peut être.
7 Enfin je vais pouvoir enfanter.
8 Nous avons bivouaqué dans les arbres à l'abri des vers du sol.
9 J'ai trouvé la route qui mène à Saint-Jacques de Compostelle.
10 La mer m'appelle quand je dors.
11 J'ai poussé mon ennemi du haut de la montagne. Je crois qu'il est mort.
12 Morte de soif, je m'évanouis dans les dunes.

4 Corruption

1 Mes enfants se remettent à marcher à quatre pattes.
2 Un troisième bras pousse sur mon corps et je ne le contrôle pas.
3 Je veux punir tous ceux qui parlent avec les animaux.
4 Je l'ai vu dans une vision narcotique. Enfoui sous l'humus...
Le Maître des Mille Chevreaux... Indescriptible...
5 J'ai été victime d'un viol rituel et je vais me venger si je ne perds pas la raison avant.
6 Nous avons purifié ces monstres par le feu.
7 Cet Horla ressemble tellement à ma mère... Si seulement je pouvais voir tout son corps...
8 Sa peau a commencé à changer de couleur. Elle purule.
9 Elle m'a dit vouloir des choses qui m'ont donné le frisson. J'hésite à accepter.
10 Des. Milliers. De. Rats.
11 Ils sont tous morts là-bas. Corps gonflés.
12 J'ai soudoyé le bourgmestre avec un coffret de caps.

5 Égrégore

1 Je me demande si ce qu'on dit sur ce château est vrai.
2 Ils pensent tous que je suis l'assassin.
3 J'entends encore leurs cris, plus forts que jamais.
4 La Dame Blanche est encore apparue sur le chemin la nuit dernière.
Elle ressemble à ma sœur mais ce n'est pas possible.
5 Une puissante Déité Horla contrôle cette forêt.
6 J'ai versé mon sang sur le pentagramme, mangé la poupée de chair
et prononcé l'incantation en langue putride.
7 J'ai tué cette chose. Son sang noir a giclé sur moi et est entré dans ma peau.
8 Les pistolets qui étaient posés dans le cercle
étaient les mêmes que ceux utilisés lors de cette fusillade qui a eu lieu il y a des siècles.
9 Toute la forêt s'est mise en colère. Les ronces m'ont meurtri,
les branches m'ont fouetté, le sol s'est ouvert sous mes pas.
10 Cette petite fille me paraît aussi familière qu'inquiétante.
11 Ce que j'ai vu ne pouvait pas être réel. J'ai sûrement rêvé.
12 Le vieil homme est venu à ma rencontre. Le destin l'a placé sur ma route.

6 Société

1 Nous établissons une guilde de brocanteurs à Noirmont-Ferrant.
2 Je viens d'être arrêtée pour avoir critiqué l'autorité en place publique.
3 Elle fait outrage aux bonnes mœurs. Cela m'écœure.
4 J'ai conquis une nouvelle forêt au nom de mon seigneur.
5 Nous avons condamné les mouches pour leurs crimes contre notre bétail.
6 J'ai remporté la bataille mais j'ai perdu beaucoup d'hommes.
7 Je crache au visage de ceux qui se prétendent les maîtres dans ce monde sans foi ni loi.
8 Je suis une espionne de l'armée chinoise en infiltration à Millevaux.
9 Nous embarquons dans un navire qui va traverser la Mer des Tyrans jusqu'à Carthage.
10 Cette trappeuse m'a arnaqué sur la qualité de ses peaux.
11 J'écris un livre qui explique que l'homme est naturellement mauvais.
12 Notre peuple a été chassé de ses terres natales et survit dans un taudis de Métro.

7 Clan

1 Je suis un Horla infiltré parmi les humains et la Caste des Veilleurs me traque.
2 Ma tribu doit vaincre.
3 J'étudie la sarcomantie pour apprendre à créer la nouvelle chair.
4 J'apprécie sa compagnie mais mettrais-je ma vie en péril pour lui ?
5 Je combats avec l'épée de mon père.
6 J'ai couru pour échapper à la Caste des Nettoyeurs.
7 Tous les serments, les sceaux et les pactes de sang
ne tairont pas les mensonges qui se cachent sous notre alliance.
8 Elle m'a sauvé la vie pour que je lui sois redevable.
9 Je n'ai pris aucun plaisir à le tuer, je n'ai fait qu'obéir aux ordres.
10 En tant que membre de la Loge Noire, je pense qu'il faut asservir les humains.
11 Je suivrai la Voie du Corbeau. Se transformer en homme est un péché.
12 Je sais que je déshonore la lignée des Machiavel en devenant peintre.

8 Religion

1 Je me suis convertie au catholicisme pour pouvoir me marier avec lui.
2 Les rochers m'ont parlé cette nuit.
3 Je pars récolter les plantes de fertilité à la lueur de la lune.
4 Le Christ qui est mort sur la Croix et ressuscité
va revenir sur Terre et revivra sa Passion pour notre salut à tous.
5 Vous dites qu'un dieu a créé cet enfer ? Je ne m'étais jamais posé la question.
6 Les 5 piliers de l'Islam m'aideront à trouver le chemin
de cet enfer forestier. Inch'Allah !
7 J'ai consommé l'hostie mais elle avait un drôle de goût.
J'ai prié devant les icônes mais elles avaient un drôle de regard.
8 Que tout brûle, par Moloch !
9 Iä Shub-Niggurath, le Bouc Noir aux Mille Chevreaux !
10 Je pars assister aux discussions talmudiques qui ont lieu sur les ruines du crash.
11 Corruption et pureté. Tout est dans le tao.
12 Aucun dieu ne serait assez cruel pour avoir voulu me faire naître à Millevaux.

9 Science

1 Ma calèche me conduit à un atelier qui donne sur les canaux asséchés de Venise.
2 Je veux retrouver la personne qui figure sur ce vieux cliché de polaroïd.
3 Je crois que ce guerrier équipé en bioware
s'est réveillé d'une stase dans laquelle il était plongé depuis l'Âge d'Or.
4 Cet implant à rouages et à symbiote Horla me paraît tout à fait fiable.
5 J'ai reçu des tirs laser de ces étranges gardes-frontières du Mur de la Honte.
6 Ce mousquet aurait bien besoin d'être graissé.
7 Mon 4x4 sera bientôt à court d'essence.
8 Je suis une automate ashkénaze en quête de conscience.
9 Notre atelier d'alchimie est sur le point de découvrir la pierre philosophale.
10 Dieu connaît toutes les réponses.
11 Je travaille dur à la forge.
12 Il faut brûler tous les livres.

10 Amour

1 Du premier regard, j'ai su que c'était lui.
2 Quel salaud ! Pute borgne des Balkans !
3 Au cœur de cette effroyable bataille, j'ai eu envie de l'embrasser.
4 Mon maître est si savant. Je l'écouterais jusqu'aux plus noires heures de la nuit.
5 Ensemble, nous nous sommes baignés
dans le sang d'un bouc en récitant notre serment mutuel.
6 Je l'aime mais elle n'aurait pas dû se mettre en travers de mon chemin.
Tant pis si je dois la livrer à la milice.
7 Je suis prêt à mourir pour mes enfants.
8 Les hommes et les femmes s'agenouillent sur mon passage en signe de déférence.
9 Nous sommes comme deux arbres où la même sève coulerait. Tu es mon fils, je suis ta mère.
10 Je ne t'abandonnerai pas.
11 Elle m'a dit que mes parents étaient morts.
12 Si seulement je pouvais encore faire confiance...

11 Pulsions

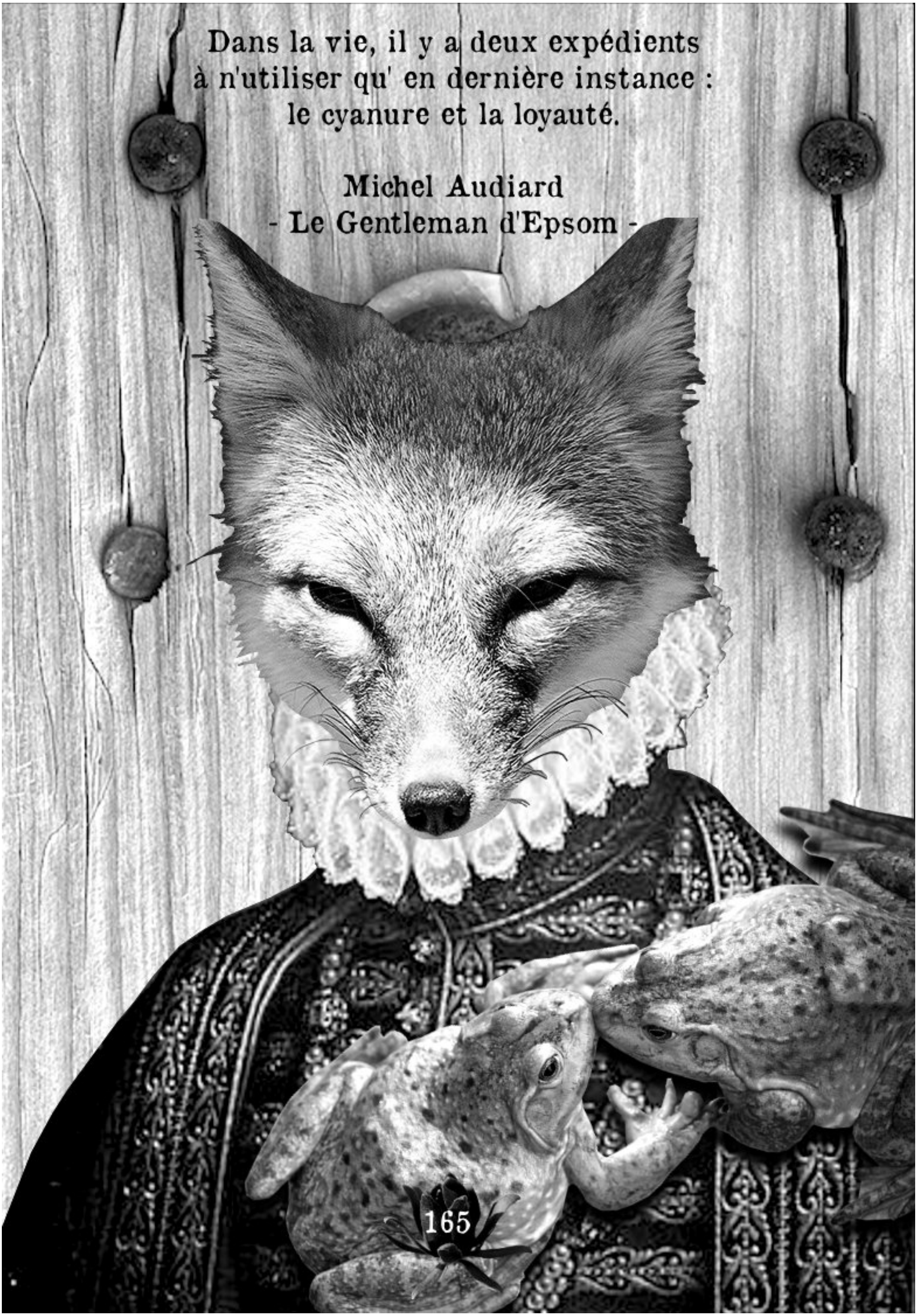
1 Je suis prête à bâtir ma réputation d'héroïne sur un champ de ruines.
2 Je participe à la ruée vers l'or en Transylvanie.
3 Cette nuit au fond des bois, j'ignore si j'ai participé à un happening artistique,
une hystérie collective, un rituel païen ou une orgie.
4 Cette mystérieuse et sensuelle fleur rouge m'apportera puissance et savoir.
5 À quoi bon lutter encore ?
6 J'ai cuisiné potées, poulardes et venaisons pour un festin historique.
7 Seul lui trancher la tête apaisera ma souffrance.
8 Je ne veux pas entrer dans cette forêt.
9 Éprouver des émotions ne fait pas partie de mes faiblesses.
10 Je comparais devant le tribunal des Docteurs de la Peste.
11 La bataille est plus importante que la victoire.
12 Je n'ai pas d'explication à ce que j'ai commis.

12 Chair

1 Mon épée a soif de sang.
2 Nous allons faire l'amour à nouveau.
3 Sa peau a la blancheur d'un mariage d'été.
4 Nous sommes vingt hommes et femmes à croupir dans cette minuscule geôle.
5 Ce matin à la maladrerie, bien des compagnons de la veille sont emmaillotés dans des draps.
6 Mes mains sont putréfiées depuis que je lui ai insufflé une partie de ma vie.
7 Je perds... tellement de sang.
8 Ils étaient tous nus et marchaient à quatre pattes, grognant.
9 J'ai sauté de toits en toits pour rattraper le spadassin.
10 Deux semaines à ne manger que de la terre et des vers. Je n'en peux plus.
11 Je suis tellement heureuse de pouvoir lui faire du mal.
J'ai hâte de tester mes nouveaux instruments.
12 J'ai vaincu la bête-loup mais elle m'a arraché un bras.

Dans la vie, il y a deux expédients
à n'utiliser qu' en dernière instance :
le cyanure et la loyauté.

Michel Audiard
- Le Gentleman d'Epsom -



144 exemples de pouvoirs

1 Folie

1 **Opium Jaune :** Un opium d'origine inconnue, puissamment addictif,
qui donne des visions délirantes et fait entrer en communion avec le Roi en Jaune.
2 **Viande Noire :** Une forme de terre ou la viande d'un animal inconnu. Nourriture noire,
corrosive et spongieuse aimée des Horlas. Canal vers Shub-Niggurath.
3 **Illusions :** La réalité n'est qu'une perception tordue des faits.
Je sais comment tordre celle des autres et leur faire accroire mes fantasmagories.
4 **Guerre psychologique :** Mon cœur est un général, mon esprit est un stratège
et les mots sont mon armée. Nul ne survit aux guerres mentales que je déclare.
5 **Serviteur Ombre :** Grâce à la magie noire, j'ai donné chair à mon ombre.
Elle est mon serviteur et exécutera mes ordres conscients... et inconscients.
6 **Métempsychose :** L'art d'échanger les esprits entre eux.
Je suis un voyageur téméraire pour qui les corps ne sont que des vaisseaux.
7 **Espionnage télépathique :** L'art de mettre les âmes sur écoute.
Je lis dans les visages, dans les yeux et dans les cœurs, collecte mensonges et secrets intimes.
8 **Phobomancie :** Les peurs des autres sont des peintures. Je sais manier le pinceau à merveille
et d'une petite phobie fais un chef d'œuvre de terreur.
9 **Messianisme :** Dieu ou charlatan, je suis le prophète d'une nouvelle ère.
Les foules me suivent subjuguées et chaque homme me vénère ou m'exècre.
10 **Main de folie :** Ma main a jadis serré celle du Roi en Jaune.
D'une frappe ou d'une caresse, j'offre un billet pour la nef des fous.
11 **Démiurgie :** Je crée des cartes, des mappemondes et autres objets
qui contiennent des mondes. Il suffit d'y toucher pour y être absorbé.
12 **Mnémomancie :** La mémoire est un livre vierge sur lequel j'écris ce que je veux.
Souvenirs implantés, fausses croyances, science du flachebacque.

2 Mémoire

1 **Flachebacques :** Je suis un explorateur du Syndrome de l'Oubli.
Je perce petit à petit le mur de la dead zone mémorielle. Fulgurantes visions du passé.
2 **Psychokinésie :** Je lis des doigts l'égrégore contenue dans les objets,
accédant à des scènes du passé, des souvenirs entreposés ou des talents perdus.
3 **Anamnésie :** Je suis incapable d'oublier. C'est un don et c'est une malédiction.
Pas une seconde de mon passé qui ne soit en train de me hanter.
4 **Tarot du passé :** Les souvenirs perdus suite au Syndrome de l'Oubli alimentent l'égrégore.
Celle-ci s'imprime sur les tarots qui racontent alors le passé retrouvé.
5 **Tarot de l'avenir :** Les Tarocchi della Florenza disent l'avenir autant qu'ils le provoquent.
Cartomancie de combat ou lenteur divinatoire. Imprécis, redoutable.
6 **Voyage psychokinétique :** Toucher les objets permet de voyager dans le temps et l'espace,
vers l'évènement le plus signifiant lié à cet objet. Labyrinthe des causes.
7 **Interroger les morts :** Par la pensée ou par leur bouche pourrie, les morts parlent
à qui veut bien marcher dans leur chantage. De la vie, de l'au-delà *et caetera*.
8 **Toucher d'oubli :** Une caresse, je brise ton souvenir. Une griffure, je te le vole.
Une gifle et ta mémoire sera un cimetière dont je serai le fossoyeur. Amen.

9 Immunité au syndrome de l'oubli : Je ne sais pas pourquoi mes amis oublient toujours tout. Dois-je avouer que je me souviens de tout ? Toute vérité n'est pas bonne à dire...
10 Généalomnésie Corax : Les Corax ne vivent que dix ans mais portent la mémoire de leurs ancêtres depuis deux siècles. Puits de science aux maints embranchements.
11 Psychométrie inversée : Artisan, artiste, forgeron, j'imprime dans des objets des souvenirs, des sentiments, des talents. Bague d'amour, épée rageuse, livre savant.
12 Transfert des âmes dans des objets : Je copie ou je coupe et colle des âmes dans des livres, Je crée un château où je cache ma mémoire. Une pièce par souvenir, une femme dans un cadre.

3 Nature

1 Survivalisme : Chasse, alimentation, bivouac, combat, histoire naturelle, tannerie. La survie en forêt ou en milieux hostiles n'a pas de secrets pour moi.
2 Décoctions : La nature de Millevaux fournit faune, flore et minéraux riches en substances d'une puissance prodigieuse. Drogues, baumes, remèdes, poisons.
3 Chamanisme : En harmonie avec la forêt et les êtres qui y vivent, je parle le langage des esprits animaux, aperçois l'avenir, maudis mes ennemis.
4 Communication animale : Par la pensée, la langue putride, des phéromones, des gestes ou des cris, parler aux animaux est possible si j'oublie ma propre humanité.
5 Projection dans la forêt des esprits : La forêt des esprits se superpose à la forêt matérielle. Un monde d'égrégore où règnent morts et Horlas. Réservé aux voyageurs intrépides.
6 Lutte contre la forêt : Par la hache ou l'alchimie, par le napalm ou la magie, j'ai juré de venir à bout de la forêt et de toute l'ignominie qu'elle abrite.
7 Cataplasmes : Herbes, résines, feuilles et asticots me servent à confectionner pansements, baumes et cataplasmes pour soigner gangrène, phtisie et infection.
8 Symbiose végétale : Sève régénérante, cultures épidermiques, peau d'écorce. Le nouvel ordre végétal s'accouple à l'humain. Ce dernier peut profiter du mariage.
9 Pyromanie : Fougères, arbres, buissons. Tout doit brûler. Pyrokinésie, braises, bidon d'essence. Le feu est le meilleur ami de l'homme contre la nature.
10 Nécrogastrie : J'ai le pouvoir de ressusciter tout ce que j'ai un jour mangé. Animaux, plantes, objets... et humains... Cela met en appétit !
11 Fertilité tactile : Sous chacun de mes pas, la végétation se développe à toute vitesse. Explosion forestière, tempête de lianes et d'éclosions, pluie de spores.
12 Flétrissure : Tout ce que Crésus touchait se transformait en or. Tout ce que je touche se nécrose, moisit et dégénère à vue d'œil. À ma guise.

4 Corruption

1 Contact des Horlas : Les Horlas, on en parle beaucoup mais personne ne les voit. J'ai le sinistre pouvoir de les appeler à moi. Je vais enfin savoir...
2 Création de Horla : Des chairs animales, de la terre, de l'égrégore, des rituels. Je suis prêt à prendre tous les risques pour créer un Horla de mes mains.
3 Symbiote Horla : Les Horlas s'hybrident avec la chair, le sang, le cerveau et le cœur humain. Emprise inconsciente, résultat d'expérience ou pacte faustien.
4 Détection de la corruption : La corruption a une odeur, véhicule des hormones, laisse une trace visuelle dans l'infrarouge, dans l'aura, dans la forêt des esprits. Horlas !
5 Destruction de la corruption : La corruption est un corpuscule que la volonté peut détruire. D'un geste, je purifie la flétrissure et anéantis l'abondance.

6 Contact de Shub-Niggurath : Nul ne sait où vit ni à quoi ressemble Shub-Niggurath. Drogue, chamanisme ou folie, je sais comment le voir et le contacter. Oserai-je ?
7 Transformation en Horla : Horsain (homme au sang Horla), victime d'une malédiction ou sorcier ambitieux, je me transforme en Horla. Peu à peu ou soudainement.
8 Contact des déités Horlas : Ils règnent sur la forêt, impériaux. Déités Horlas, monstrueuses entités mythologiques. Un seul rituel, un seul rêve et je leur parlerai.
9 Atteint par la Chienlit : J'ai la Chienlit. Forme de peste fulgurante et ultracontagieuse. Je pourris sur place et je peux mourir d'un instant à l'autre.
10 Vampirisme (lignée Kevorkian) : J'ai le goût du sang et du sexe. L'égrégore coule dans mes veines mortes. Je suis un vampire damné sous l'emprise de Shub-Niggurath.
11 Récolte de la corruption : On dit la corruption mauvaise. C'est avant tout une source d'énergie que je collecte là où elle grouille en abondance : Horlas, sorciers.
12 Inquisition : Ma foi est sans faille. Je consacre ma vie à traquer les démons qui hantent la forêt et les hommes. Tous les moyens sont bons.

5 Égrégore

1 Métamorphose : Que je le contrôle ou non, je change d'apparence. L'égrégore donne à mon corps une forme légendaire. Hier humain, demain un mythe.
2 Envoûtement : Par le toucher ou par l'intermédiaire d'un voult (objet lié à la cible), le sorcier envoûte. Amour, chance, fertilité, santé, tout se noue.
3 Pacte avec les morts : Les morts ont soif de faire commerce avec les vivants. Les clauses du contrat sont cruelles. Leur patience aussi grande que leurs pouvoirs.
4 Pose de charges maudites : Le sorcier envoûte des êtres ou des objets. Ainsi ils transmettent un maléfice, sont les yeux du sorcier ou le protègent du choc en retour.
5 Gastromancie : Je suis un cuisinier qui met son amour dans ses plats. Je peux aussi y mettre d'autres sentiments et toutes sortes de choses qui atteindront le mangeur.
6 Raccourcis limbiques : Il est des forêts étranges que seuls les initiés arpentent. Je m'y égare sans notion du temps. Le passage aboutit à des lieues à la ronde.
7 Allégorisme : Je crée inconsciemment des Horlas humanoïdes à partir de sentiments ou de concepts (le Bonhomme Douleur, Monsieur Mon Passé, Dame Vengeance).
8 Auto-envoûtement : Certains sorciers sont leur cible d'envoûtement privilégiée. Chance, santé, changement du corps, protection anti-maléfices, rêves lucides.
9 Poltergeist : Les sorciers dévient dans des objets la colère contenue dans l'égrégore, provoquant des manifestations violentes dans des lieux envoûtés.
10 Exorcisme : L'égrégore, les démons, la folie et les Horlas peuvent hanter les corps. L'exorcisme demande une foi, un courage, un savoir à toute épreuve.
11 Désenvoûtement : Désenvoûter une victime signifie entamer une lutte magique contre un sorcier. Le perdant du combat subit de plein fouet le choc en retour.
12 Égrégorisme : Art d'augmenter la charge de l'égrégore. Donne corps à des légendes, en crée de nouvelles, fait circuler des rumeurs, ressuscite des hantises.

6 Société

1 Discours : Les grands tribuns rallient une assemblée à leur cause d'un simple mot ou d'une tirade. Quand ils font un discours, ils écrivent l'Histoire.
2 Politique : Qu'importe l'idée pourvu que j'aie le pouvoir. Qu'importe le peuple pourvu que je le domine. Qu'importe les moyens pourvu que je dicte la fin.

3 **Juridique :** Loi du talion, conseil tribal, droit vulgaire, droit seigneurial, droit religieux. La loi appartient à qui sait la séduire dans son langage.
4 **Finance :** Troc, caps, ducats, lettres de change. Je connais la valeur des choses et des êtres puisque c'est moi qui la fixe. Tout se monnaye !
5 **Souveraineté :** Que je tienne mon droit du sang, de la force ou du verbe, je suis né pour régner et ce monde en ruines s'offre à moi comme un chien.
6 **Rébellion :** Je suis mon seul dieu et maître. Je suis de toutes les insurrections, de toutes les guérillas, de toutes les luttes. Anonyme insoumis.
7 **Rumeur :** Le peuple n'est qu'une éponge. Qu'on y souffle une rumeur et l'égrégore la répandra dans toutes les couches de la société. Voici mon arme.
8 **Stratégie militaire :** Science des terrains et connaissance des hommes. Batailles rangées et coups d'état feutrés. La guerre est un art et je suis un maestro.
9 **Éminence grise :** Les têtes couronnées peuvent tomber. Mieux vaut tirer les ficelles dans l'ombre. Amants, conseillers, manipulateurs : les maîtres du monde.
10 **Illégalité :** Les lois reconnaissent les audacieux comme dignes de les violer. Elles sont conçues pour freiner les idiots et me faire gagner la course.
11 **Évasion :** Qu'elle soit de pierre ou de bois, de cœur ou de chair, aucune prison ne retient longtemps le seigneur insoumis et rusé que je suis.
12 **Contrôle des foules :** La foule ne saurait se passer de maître. Messie, tyran, pasionaria, je lui parle la langue du cœur pour qu'elle me suive en enfer.

7 Clan

1 **Pacte de sang :** Famille, maître, patrie. Sous l'emprise de l'égrégore, aucun lien ne surpasse celui pour lequel j'ai fait couler mon propre sang.
2 **Code d'honneur :** Quand l'état, la religion et la morale ont disparu, nous portons notre propre code dans notre sang. Ceux qui n'en ont pas sont des animaux.
3 **Alliés :** Puisque nous avons perdu nos frères, que le monde veut notre perte, que seul il n'y pas d'espoir, créons des alliances ensemble contre la mort.
4 **Contacts :** Je ne suis ni fort ni beau ni malin. Je connais des gens qui le sont. Ils crèvent d'envie de me rendre le meilleur ou le pire des services.
5 **Complot :** Si tu me serres la main, recompte tes doigts. Je sais qui chuchote dans ton dos. Je suis le pire d'entre eux. Je suis la fin des certitudes.
6 **Chantage :** Il n'est nulle gloire qui ne cache une honte. Elle est comme une ombre que moi seul sais voir. Mon silence est d'or et cela n'a pas de prix.
7 **Mafia :** Seule la mafia est une loi légitime car elle se paye au vrai prix, celui du sang. Je défends notre cause car elle m'enrichit et me dépasse.
8 **Effet papillon :** Je sais lire les fils d'égrégore du destin, je vois comme tout est relié. Je sais sur quelle marionnette tirer pour faire tomber un empire.
9 **Lire et parler entre les lignes :** Les cours princières sont des cages aux fauves dorées. S'y faire comprendre par allusions détournées est indispensable à la survie.
10 **Bouche d'opprobre :** Un mot de moi et ta réputation s'écroule. Un discours et tu préférerais cent fois être mort. Je suis la bouche d'opprobre. Tous me redoutent.
11 **Diplomatie :** L'art de dire des choses aimables pour justifier des exactions. Pillards sanglants, condottieres cruels, princes magnanimes, tous écoutent.
12 **Poisons :** Tout est poison. C'est la dose qui fait le poison. Amour, venin, drogue, acide, métal, êtres et choses, le choix des armes et de la victime.

8 Religion

1 Golemisme : Emeth, je te donne la vérité et la vie. Meth, j'efface ton Aleph et je te donne la mort. Matière brute chargée d'égrégore, à mon service.
2 Imposition des mains : Mes mains guérissent tant que mon cœur est pur. S'il faillit un instant, alors que le Tout-Puissant pardonne ce que feront mes doigts.
3 Nécromancie lazaréenne : La Mort est mon sauveur, qui guérit mes peines. Mon bourreau, qui châtie mes fautes. Mon berger, qui connaît toutes les réponses. Amen.
4 Magie runique : Chaque rune est un mot et chaque mot est un éclat de foudre. L'égrégore a décuplé le pouvoir des runes. Tatouages, gravures, gestes, feu.
5 Magie druidique : Seul le druide comprend les forces telluriques qui animent Millevaux, leur parle, leur commande ou leur désobéit. Druide blanc ou noir.
6 Négation des prodiges : Je ne crois pas en cette soi-disant magie. Si je n'y crois pas, cela ne peut m'atteindre. Pourvu que jamais je ne croie. Je prie pour ça.
7 Miracles : Il suffit de croire pour faire des miracles. Mais y croire si fort que l'on brûle tout son être dans sa foi. Et le reste du monde avec.
8 Divinité : Les audacieux sont incroyants, les idiots vénèrent de fausses idoles. Je ne suis pas un homme, je suis le nouveau, le seul vrai dieu.
9 Cabbale : La forêt, ce gigantesque Arbre des Sephiroth, porte le message secret de Dieu. Seuls les plus grands érudits de la Torah le comprennent.
10 Contrôle de l'écosystème : Les forces telluriques me traversent et je les contrôle. Le climat, la nature et les êtres obéissent et s'agitent au rythme de mes doigts.
11 Transe mystique : Peyotl, méditation, symbiose Horla. A chacun son médium pour entrer en transe et explorer les innombrables strates mystiques de Millevaux.
12 Pacte Horla : Ainsi disait mon maître Horla : « Appelle-moi je ne parle pas. Pleure-moi je ne souffre pas. Offre-toi tu ne me sers pas. » Je vis pour lui.

9 Science

1 Calcimantie : L'art de souffler le chaud et le froid. Dans des proportions dantesques. Air, métal, eau, sang, je modifie leur température à volonté.
2 Photomancie : L'ombre et la lumière sont les pigments d'une même toile dont je suis maître. Aveugler, obscurcir, scruter à la loupe, observer au loin.
3 Endo-artefacts : Machines molles internes, symbiose Horla, orgones dans le sang, membres-golem, cerveau-cypher. Je suis la nouvelle chair. Harmonie fragile.
4 Chronomancie : Le temps est un fil. J'en dévide l'écheveau. L'arrêter, le rembobiner ou le dévider constitue pour moi un jeu cruel et dangereux. Paradoxes.
5 Maîtrise de la gravité : La chair lévite, le métal ne pèse plus, l'air devient boule d'antimatière. Teufelsball. Art lourd de la gravité. École psychique Das Faust.
6 Ingénierie : Réparation des reliques, technologie endémique, savoir-faire réinventé ou ingénieux système D. Les machines de Millevaux sont infinies.
7 Décryptage Cypher : Code suprême de magie blanche, qui détruirait tous les Horlas, Cypher Blanc. Code immonde de magie noire, ADN de Shub-Niggurath, Cypher Noir.
8 Intelligence artificielle : Automates de Sion, Golems de Prague, Mechas du Centre Espoir, Machines à Différences. La matière pense, ressent, réfléchit. La comprendre ?
9 Chimie des Orgones : Énergie orgasmique, métafluide autonome, plasme vivant, les orgones irriguent tout être biologique. Machines à orgones, folles inventions.

10 Machines Molles : Métal sentient, nanomachines, fluide robotique.
Les machines molles n'ont jamais la même forme d'un instant sur l'autre. Terrible potentiel.
11 Alchimie : Quête de la pierre philosophale, transmutation de la matière, décoctions, explosifs. Inventeurs fous. Magie et science dans le même creuset.
12 Kinésie : Si rapide que je vois les bourgeonnements d'un éclair dans tous ses détails. Si rapide que vous mourez avant même que je veuille vous tuer.

10 Amour

1 Magie de l'amour : Chimie des orgones, philtres magiques, maîtrise de l'égrégore, j'ai soumis l'amour à ma volonté. On m'aimera. Plus jamais je ne souffrirai.
2 Magie de la haine : La haine est une onde qui irradie de moi et des autres. Un filet de colère que je tends et détends à volonté. Qui veut régner sème le chaos.
3 Parole de domination : Je n'attends pas grand chose des autres. Juste leur obéissance absolue. Je n'ai aucun pouvoir mais je connais mille façons d'ordonner. Amen.
4 Vengeance karmique : La chance est un poids qui ne reste jamais longtemps sur le même plateau du balancier. Mes ennemis connaîtront ma leçon de karma. Je pèse...
5 Lecture des émotions : Expressions faciales, couleur du regard, sens caché des mots, dialogue des phéromones... Tu peux tout cacher, tes émotions parlent pour toi.
6 Héroïsme sacrificiel : Méfie-toi de moi qui hier étais prête à tout donner. Car aujourd'hui je n'ai plus rien à perdre. Privée de scrupules, ma force est sans limite.
7 Liaison des destins : Tu peux tout faire pour vivre sans attache, je sais voir les fils du destin et je sais les nouer entre eux. Tout comme je sais les briser.
8 Lien empathique : Je veux croire que nos âmes sont liées car chacune de tes peines, de tes colères et de tes joies, je la ressens dans mon propre cœur.
9 Esclavage mental : Je ne te demande pas de penser mais d'exécuter. Symbiote Horla, télépathie, manipulation de l'égrégore. Puissantes chaînes de mes esclaves.
10 Mythomancie : Je mens à cause des gens qui croient tout ce que je dis. Je mens parce que mes mensonges deviennent réalité.
11 Façonnage des désirs : Je modèle avec mon cœur ce que ne peuvent modeler mes mains. Sentiments, désirs, passions, envies, colères, les miens et ceux des autres.
12 Fraternité d'armes : Unis sous un même feu roulant, saignant des mêmes blessures, affrontant les mêmes ennemis, les mêmes peurs. Tu es plus qu'un frère de sang.

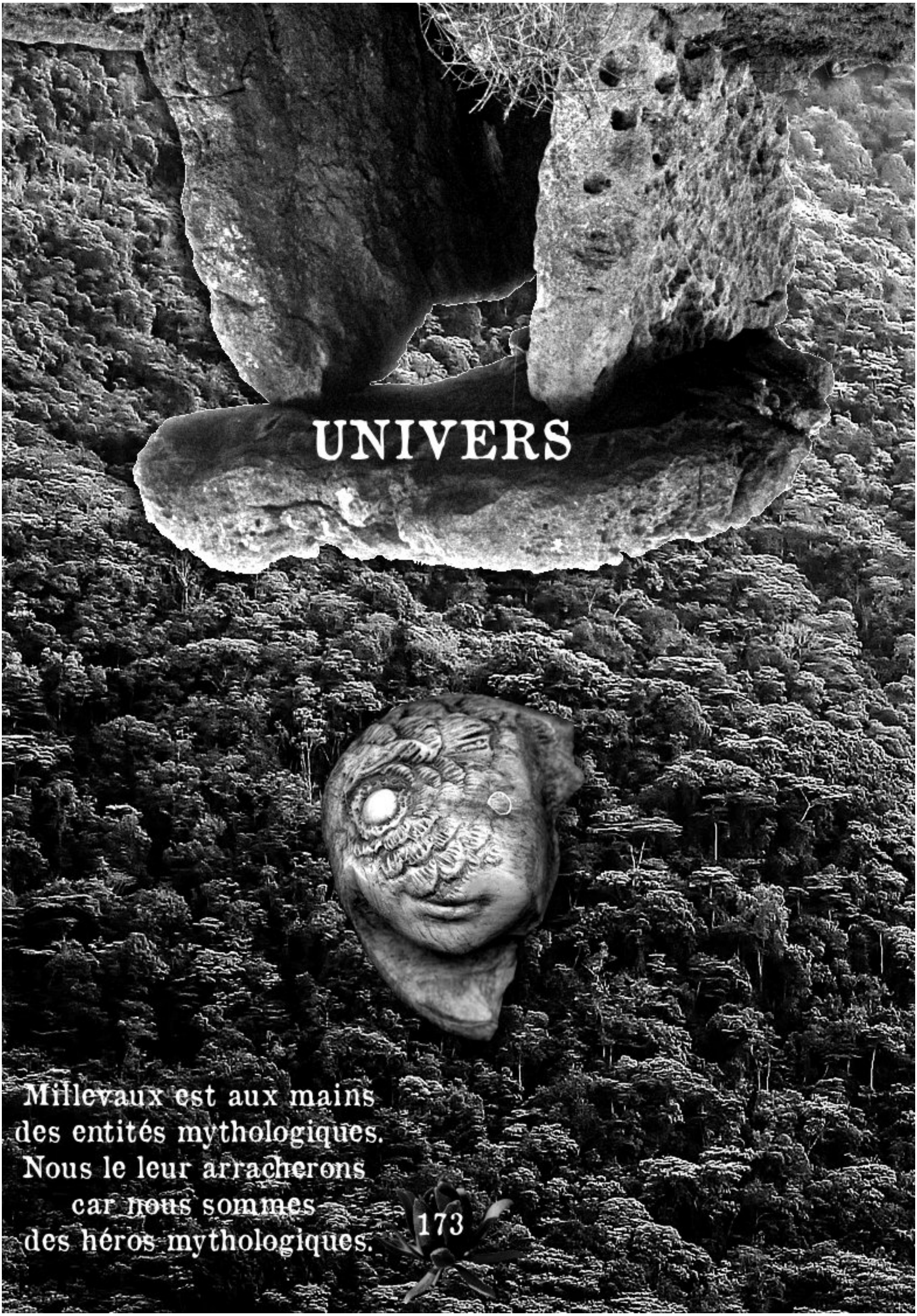
11 Pulsions

1 Transfert des émotions par l'art : Une toile ou une sculpture véhicule plus d'émotions que nul discours ou nul regard. L'art est un appel, l'art est une arme, l'art est sorcier.
2 Télépathie : Je vagabonde sans crainte dans le labyrinthe de tes pensées. J'en connais chaque pièce et passage secret, mieux que tu ne les connais toi-même.
3 Théorie du chaos : Le hasard est une roue en feu que seuls les plus hardis osent pousser. Malheur à ceux qui se dressent sur mon passage catastrophique !
4 Hubris : Nul orgueil n'est plus fou et dévastateur que celui des héros. Nulle victoire n'est plus mortelle que la leur. Nul péché n'égale l'hubris.
5 Magie cannibale : Je suis un gourmet, un voyant, un précurseur. Je capture l'égrégore où elle est la plus concentrée. Corps humains délicieux ou putrides.
6 Vol de chance : Si la chance vous sourit, ne passez pas à mes côtés car elle vous sera infidèle. La chance est une dame trop belle pour que je ne la dérobe.

7 Apaisement : Ma main guérit des poisons de l'esprit, mon étreinte libère de la prison des désirs, ma voix fait disparaître la peur. Indifférence bénie.
8 Façonnage de l'espoir : Je te redonnerai le courage de défendre ta cause, je te donnerai l'illusion que tes rêves se réaliseront. Ou je retirerai tout sens à ta vie.
9 Science des humeurs : Sang, lymphe, bile jaune, bile noire. Je connais les fluides qui animent le corps, je sais leur résonance à l'égrégore. Je suis leur maître.
10 Œil de justice : À chacun je peux dire ses torts et ses vertus. Mon œil voit dans l'aura la grandeur des saints, l'horreur de la culpabilité. Et vous juge.
11 Anéantissement de la peur : Général de troupes invincibles, guérillero suicidaire ou victime qui ne grince jamais des dents, je fais plier ma peur et celle des autres.
12 Voyage dans les rêves : Les rêves forment la plus étrange, dangereuse et fascinante des forêts que j'ai pu arpenter. Voyageur imprudent, Horlas oniriques, mission.

12 Chair

1 École d'escrime : Ma façon de manier l'épée est à nulle autre pareille. Mon école est ma signature, ma force et ma vanité. Dentelle de fer, frappe, chirurgie.
2 Art martial : Combat Haschischin, Instinct du Tueur, lutte morphique Corax... Les habitants de Millevaux sont devenus des armes à défaut d'avoir des fusils.
3 Katas des armes à feu : Un homme avec une arme à feu est dangereux. Un homme qui maîtrise les katas des armes à feu est l'incarnation même de la Mort en flammes.
4 Magie du sang : Le sang, véhicule parfait de l'égrégore, porteur d'un goût charnel, vecteur de force et de maladie, sceau des pactes, est la nouvelle manne.
5 Somatisme : J'ai arrêté de parler depuis que mon corps s'exprime à ma place et de me battre depuis que mon corps est un monstre. Je suis la totipotence.
6 Guérison par les mains : Que mes mains te donnent l'amour et prennent ta souffrance, qu'elles te donnent le réconfort et prennent ta gangrène. Échange extatique.
7 Maîtrise des points sensibles : Les humains sont des cartes. Je sais en quel lieu me rendre pour tout arrêter ou tout recommencer. Ils portent en eux leur vie et leur mort.
8 Sarcomantie : Je sais préparer le liquide sarcomantique et transformer la chair en fluide modelable. Tatouage, sexe, torture. Que vive la nouvelle chair !
9 Lycanthropie : La lune me parle, la forêt vibre en moi. Je n'ai d'autre choix que de répondre à l'appel. Ma chair n'est qu'une enveloppe bonne à déchirer.
10 Contorsionnisme : La chair évolue, je suis le nouveau maillon. Briser ses os, plisser sa peau, ployer son corps, pour devenir une arme, un outil, une feuille.
11 Magie sexuelle : Orgones et égrégore, deux canaux de puissance. La magie sexuelle est aussi violente qu'enivrante. Horlas, esclaves et dieux. Orgie, torture.
12 Maîtrise de la douleur : Mon corps n'est qu'un arbre sans sève. Les sensations sont des illusions de l'esprit. Je ne vois pas mon sang versé, je ne sens pas mes os.



UNIVERS

Millevaux est aux mains
des entités mythologiques.
Nous le leur arracherons
car nous sommes
des héros mythologiques.

Que dois-je connaître de l'univers pour commencer à jouer ?

Le paragraphe au début des règles décrit ce qu'il suffit de connaître de l'univers de Millevaux. L'objectif n'est pas d'explorer le plus fidèlement possible cet univers. L'objectif est que les joueurs se construisent leur propre enfer forestier.

Partant de là, les thèmes, les pouvoirs, les conseils de jeu et toutes les informations de contexte ne sont que des suggestions. Ils expliquent comment l'auteur de Millevaux voit cet univers. Libre aux joueurs de respecter cette vision, de la déformer ou de s'en inspirer.

L'égrégore rend bien des choses possibles et excuse toutes les trahisons. Aucun supplément de contexte ne parle de l'existence de dragons à Millevaux. Mais les joueurs peuvent en mettre dans leur séance si ça leur plait. Si des gens croient aux dragons, alors les dragons existent.

La lecture des informations sur le contexte de Millevaux n'est pas un prérequis. En revanche, lire ces informations et les appliquer en jeu permettra de fertiliser votre imaginaire. Tout le monde n'a pas vocation à écrire un univers. Utiliser l'univers officiel permet de disposer de théâtres cohérents pour peu d'efforts. Les joueurs peuvent interpréter les personnages décrits dans ces chapitres de contexte ou les utiliser comme figurants.

Les suppléments d'univers sont donc des boîtes à outils, des tiroirs à fiction, des départs de feu. Chaque paragraphe a été conçu pour initier une histoire. Aucun élément de l'univers n'est figé ou définitif.

Rien n'est sacré.

Des civilisations entières peuvent disparaître sous l'action des personnages. Ils peuvent créer de nouvelles religions et de nouvelles morales. Les Horlas vont prendre le pouvoir si les personnages ne les en empêchent pas. Des chefs d'état et des saints vont mourir. Des gueux anonymes les remplaceront. Aux joueurs de s'approprier l'univers de Millevaux. C'est une terre des possibles qu'ils pourront à leur guise ravager ou cultiver.

Onomastikon

1 Folie :
Aldritch le Dément, Antonella Marcotti l'Oracle, Nihil Pied-Bot, Astrid la Ravagée, Docteur Chienlit, Dame Elvire de Vénissieux, Melchior Hasard, Khermia Ardrinipal la Déesse aux Deux Visages, Le Roi en Jaune, L'Ermite du Désert, Ego le soufi.

2 Mémoire :
Cecil Cattanei, Cronos Archéon, Sven Hargard le Chronomancien, Messire Nobody, Enguerran Parsifal, Sancho Pança, Monsieur Clément, Candy, Julietta, Sœur Offense, Professeur Clarice Stern, la Dame Blanche.

3 Nature :
Duncan Mc Cimwair, Tewennog Tête d'Écorce, Titorel l'Oiseau Noir, Guillelmo la Couleuvre, Veine, le Salopard, Gaïa, Poudre, Dame Hermeline, Tempête, Djalila des Sables, Gros Manu.

4 Corruption :
Stanislas Zimmer Hagen Das Faust, Mister Chancre, Xilen Mardrecorn, Gamesh Hasdrubal, Lady Warkandre, Charcot, Ohm le liquidateur, Baba-Yaga, Harvranghdini-zal la Déité Horla des cités, Crovandre la Mère-Truie, Sire Remugle, Ténèbre la Louve.

5 Égrégore :
Calahantos, Lady Gawain de la Cité d'Ys, Magdalid, Gantz Medius Vangelore, Armando Cesare Munchausen, Helmina Tiercedante, Comte Zaroff, Blanchure l'Ancêtre, Corvox le Druide Noir, Lhorelaï, Père Envie, Aiguille la reine d'Irminsul.

6 Société :
Adelante Rosario, Sergent Isaac O.J. Hollister, Rachid El Alamein, Imphysto Vegas de Palerme, Sultan Suleymane Abd-al-Massim, Bartolomeo Sforza, Amalie de Saxe-Cobourg, Sheik Mazik Al Azri, Clovicienne l'Impératrice des Rats, Marquise Ingrid Von Siegfried, Morgane d'Avalon, Valeria Etcherienko.

7 Clan :
Don Frazetti, Ettore Stanza, Rodrigue Ibn-el-Ahmek, Don Miguel de Pampelune, Falkenstein, Fidelio Cisty Don Zepego, Don Grabini Castiglione, Helfrida Von Klopp, Hex la Noctohyène, Mater Dolorosa, Sylveline Abandon, Viviane des Rochers, Rouge.

8 Religion :
Cardinal Giovanni Paulo Attorezzi Borgia, Cardinal Valere Köningen, Laelith de Sicca, Cardinal Don Hernandez de la Roca, Garibaldi Vitelozzo Orsini, Monseigneur Claudios de Catalo, Inquisiteur Aguirre de Carnac, Canopée la Veilleuse, Druide Souche, Onction des Fjörds, Madame Khân la brûleuse de dogmes, Leïla « Soufflecourt » Evanovna.

9 Science :
Atlas Archéon, Vojta Fremde, Heteredox, Jürgen Unheimlich Zimmer Hagen Das Faust, Professeur « Matto » Misato Kuromichi de Ishii, Giuseppe Fermi, Samira El-Azim, Cyhexhandia, Emiliano Contzän, Constanz Mojavrinsk, Dame Arsenic, Docteur Sorina Solipsis.

10 Amour :
Clelia d'Arc, Anastasia Viy Sans Cœur, Giacomo Bartholdi, Richard d'Héguenore, Gregor della Sanctia Patrizia, Cordelia d'Aragon, Morella qui nourrit les Araignées-Ganglions, Orphée, Mamie Croûteline, Liz des Cornouailles, Merwinn, Lars la Colère Incarnée.

11 Pulsions :
Syllistin Archibald, Selim Furli, Justice, Edouard Hautegueule de Dunois, Lord Lydon Rotten, Heimdall Totenkopf Zimmer Hagen Das Faust, Lorcamor Ben Gezirah, Maskonymous, Capitaine Magdalena Von Bismarck, Jeannerette, Versailles Cixi Lin Chu, Blandine de Sang.

12 Chair :
La Comtesse Soupir, Ysolde Y Sangre, Chimene Blas, Gabrielle de Gonzalve, Chevalier de Valensac, Baron Traquenard, Cormon le Cadavre Prophétique, Yawiko Wang N'Guyen, Cassilda, Lavinia La Livide, Quatre Doigts, Enguerran de Marigny.

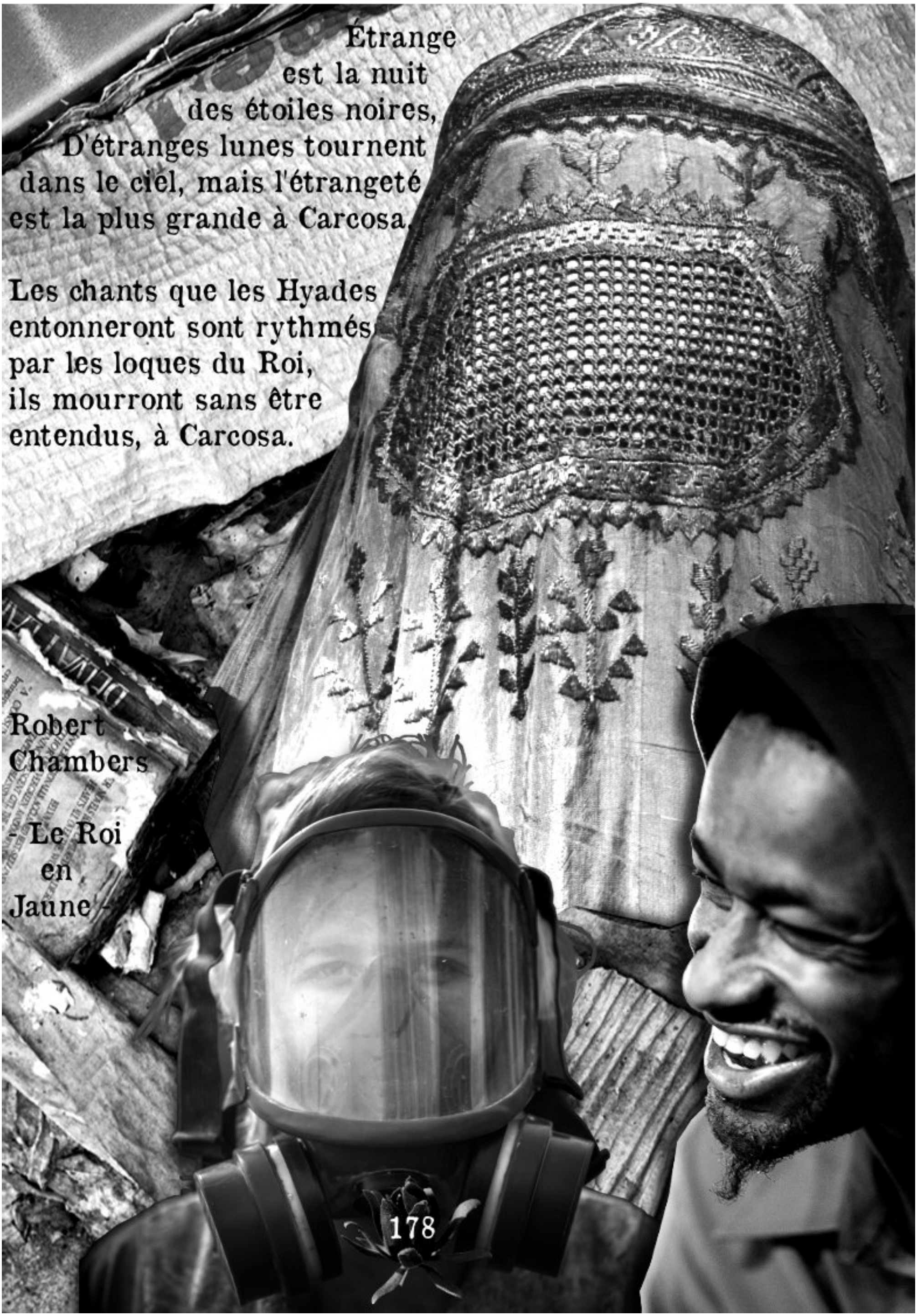
Discriminations : Genre, âge, ethnie, sexualité et handicap

A Millevaux, la discrimination est avant tout présente dans les sociétés qui se basent sur des modèles de l'Âge d'Or. Grandes religions monothéistes, féodalité, cellules familiales traditionnalistes. Les sociétés qui se basent sur de nouveaux modèles ne sont ni plus tolérantes ni plus morales mais sont trop jeunes pour entretenir des traditions de discrimination. Tout le monde y est jugé sur son seul potentiel de survie. Le Syndrome de l'Oubli a aussi effacé, réécrit et redistribué les cartes. On ne sait plus qui étaient les parias et qui étaient les dominants. Et les cartes sont rebattues différemment d'une région à l'autre. L'univers post-apocalyptique, métissé et balkanisé de Millevaux est une terre des possibles.

Si les joueurs veulent incarner un personnage issu d'une minorité sans que ça ne devienne une entrave, ils peuvent décréter qu'ils évoluent dans une société tolérante, ou avec ses propres critères de discrimination. Si un joueur veut incarner une inquisitrice, il peut décréter que l'Église Catholique ordonne désormais des femmes prêtres dans la région où se déroule le jeu ou qu'il existe un ordre de religieuses qui siège au Tribunal de la Sainte Inquisition.

Les joueurs peuvent au contraire incarner des personnages issus d'une minorité opprimée car ils s'intéressent justement à mettre en scène la lutte contre l'oppresseur. L'occasion rêvée de jouer des héros, des salauds ou des martyrs. Ainsi, pendant la guérilla mutante en Ukraine, l'église catholique persécute les mutants ainsi que ceux qui ont des relations amoureuses avec eux. Un terreau rêvé pour une histoire riche en violence et en drame.

Si un personnage est issu d'une minorité, cela peut être considéré comme un handicap. Or, du moment que cet handicap est écrit sous la forme d'une phrase, il devient une ressource pour les prochains conflits. Des conflits dont les objectifs peuvent être ambitieux. Les esclaves sont plus forts que les maîtres, un manchot peut défaire toute une armée, une muette peut convaincre tout un cénacle d'un seul battement de cil. L'émotion et la motivation étant la ressource principale des personnages, les êtres opprimés et meurtris sont ceux qui ont le plus grand potentiel.



Étrange
est la nuit
des étoiles noires,
D'étranges lunes tournent
dans le ciel, mais l'étrangeté
est la plus grande à Carcosa.

Les chants que les Hyades
entonneront sont rythmés
par les loques du Roi,
ils mourront sans être
entendus, à Carcosa.

Robert
Chambers

- Le Roi
en
Jaune -

Jouer un monstre

Un des monstres de l'enfer forestier de Millevaux peut tout à fait être un héros, un salaud ou un martyr. Si l'un des joueurs incarne un monstre, il pourra offrir aux autres une adversité à abattre, un référent pour mesurer leur propre humanité ou même un modèle à atteindre.

Un monstre peut revêtir de multiples formes :

† Un humain d'apparence normale, de mœurs monstrueuses.
† Un humain atteint d'une mutation.
† Un Gnome, humain consanguin immunisé au Syndrome de l'Oubli.
† Un humain porteur d'un symbiote Horla.
† Un Horsain, humain au sang de Horla.
† Un golem, une ombre, une créature fabriquée par un savant, un magicien.
† Un spectre.
† Un Horla. Ils revêtent toutes sortes d'apparences et de consciences. Mammifères atrocement mutés, personnages humanoïdes allégoriques, arbres gorgés d'égrégore maléfique ou bienfaisante, amas de chair protoplasmiques, démons hirsutes, fascinantes formes de vie cryptobiologiques.
† Un Confrère des Masques d'Or.
† Un Corax, métamorphe homme-corbeau.
† Un Varou, loup sorcier intelligent, doué de parole, pouvant marcher sur deux ou quatre pattes.
† Une Mère Truie, immonde serviteur de Shub-Niggurath.
† Toute autre créature étrange issue de l'égrégore, plasmes sans classification, choses faites d'orgones, gras Ubus avatars du Roi en Jaune.
† Un Hapt, être translucide venu d'une autre dimension, affamé, mortel.
† Un Ver Architecte, gigantesque être fouisseur antédiluvien.
† Toute chimère colossale ou minuscule, à peine consciente, dotée de pouvoirs démesurés. Dragons, araignées-ganglions, petit peuple.
† Un écosystème dans son ensemble. Forêt, désert, montagne.

Si vous choisissez d'incarner un monstre, définissez ses spécificités, son but, son potentiel, au moins pour vous-même. Si les règles permettent de tout jouer, elles ne donnent aucun avantage technique aux monstres. Ne choisissez donc d'en incarner un que pour la fascination qu'il exerce.

Jouer un Confrère des Masques d'Or

La Préhistoire : Le Massacre des Cavernes

Les hommes de Cro-Magnon et les hommes de Néandertal se côtoient en Afrique. Les hommes de Néandertal sont plus intelligents. Mais ils sont moins forts et se reproduisent beaucoup moins vite. Les hommes de Cro-Magnon les exterminent et deviennent la race dominante sur Terre. Les Néandertal survivants exploitent leur ressemblance physique avec les Homo sapiens pour survivre parmi eux dans la clandestinité. Les deux espèces ne sont pas interfertiles.

Histoire moderne

Les Néandertal occupent de nombreux postes importants dans la société humaine. Ils sont organisés en loges secrètes regroupées sous le terme de Confrérie des Masques d'Or. Néfertiti, Léonard de Vinci, César Borgia, l'Impératrice Cixi, Aleister Crowley, Lady Ada Lovelace ou encore Albert Einstein auraient été des Néandertal.

1942 : La conférence de Cambridge

Réunion secrète de Néandertal du monde entier. Ils identifient Hitler comme chef de la Loge Noire, une secte dont le but est d'anéantir la race humaine. Ils décident que son projet est démentiel et mettent tout en œuvre pour que l'Allemagne perde la guerre.

2190 : Lord Aldous Chamberlain élu premier ministre du Royaume-Uni

Il s'agit d'un Néandertal, chef de la Loge de Cinabre, qui vise à plonger l'humanité dans le marasme pour se venger du Massacre des Cavernes.

2197 : La Loge de Cinabre

Infiltrés dans le mouvement nationaliste Néo-Russia, des Néandertal de la Loge de Cinabre participent à la création d'une bombe conçue à des fins terroristes. Cette bombe, nommée Alexandre II, peut avoir une portée de retombées à l'échelle du continent européen. À l'insu de leurs supérieurs de Néo-Russia, les Néandertal infiltrés y ajoutent un agent mutagène qui attaque les fonctions mémorielles du cerveau des Homo Sapins.

2198 : Lord Aldous Chamberlain s'empare de plusieurs missiles Alexandre II.

Il en équipe secrètement plusieurs appareils de la Royal Air Force.

2200 : C-Day, le Jour de la Catastrophe

Les relations entre les gouvernements européens et les occupants sont au plus mal. Réunion de crise le 22 novembre, dans un bunker sous l'Elysée, entre Darmancourt, Lord Chamberlain, Gustav Yelking, Seung Kevorkian et William Patterson. Cette réunion tourne au désastre.

Ce désastre diplomatique entraîne un blitzkrieg nucléaire dans les minutes qui suivent. Les missiles nucléaires et thermiques pleuvent sur l'Europe, déclenchant, entre autres cataclysmes, une activité sismique et volcanique digne de l'Ère Primaire. Lord Chamberlain lâche plusieurs missiles Alexandre II sur l'Europe. Des créatures abjectes s'échappent des laboratoires génétiques en flammes. C'est la fin de la civilisation européenne.

2203 : Suicide de Lord Aldous Chamberlain

2220 : La Confrérie des Masques d'Or déclare la Loge de Cinabre hors-la-loi. Ses derniers membres sont assassinés.

Les Confrères, qui n'ont pas de problème d'amnésie, s'engagent à aider les humains à rebâtir une civilisation, tout en gardant leur existence secrète.

2320 : Menée clandestinement par les confrères,
la civilisation humaine se rebâtit lentement.

Elle s'établit sur un modèle féodal autour de la Mer des Tyrans (ex-Méditerranée). Ce sont des gens qui se font passer pour nobles (en usurpant des noms illustres) qui tiennent les rênes du pouvoir.

2380 : Plusieurs grandes civilisations de type médiéval
ou début Renaissance se côtoient.

2385 : Innocent XVIII, Néandertal et chef de la Loge Noire
est sacré pape à Rome. Il est entièrement corrompu par Shub-Niggurath.

Description contemporaine des Néandertal

Les Néandertal sont des individus à part dans la société millevalienne. Par crainte des représailles, ils ont gardé leur véritable nature secrète depuis la nuit des temps. Cependant, leur intelligence et leur ambition leur ont permis d'occuper à toute époque des postes éminents dans la société. Et encore plus à Millevaux car ils sont parmi les rares dépositaires de la mémoire. Ils portent le fardeau de connaître l'origine de Millevaux, catastrophe dans laquelle ils furent fortement impliqués.

Les Néandertal représentent une société secrète très hiérarchisée. Ils se destinent à des carrières dans la politique, l'armée, le clergé, les sciences, les arts ou encore la philosophie.

Leur faible capacité de reproduction a de tout temps mis en péril leur survie. Les grossesses des femmes Néandertal durent entre 9 et 11 mois. Et il est rare qu'elles puissent engendrer plus d'un ou deux enfants dans leur vie. En dépit des mesures entreprises pour favoriser leur natalité, les Néandertal voient donc leurs effectifs réduire de génération en génération. Leur fertilité était plus importante avant la Catastrophe. Mais les mutations liées à la radioactivité et à la corruption ne les ont pas épargnés. Aujourd'hui, les Néandertal sont 50 fois moins nombreux que les Homo sapiens.

La Confrérie des Masques d'Or

La grande majorité des Néandertal est regroupée au sein de la Confrérie des Masques d'Or, une société secrète datant de Babylone. Ceux qui n'en font pas partie sont appelés les Ermites et vivent en général en marge de la société.

Chaque Confrère possède un masque d'or fabriqué selon un procédé alchimique et magique. Si un humain mettait ce masque, son visage subirait d'atroces brûlures.

La Confrérie des Masques d'Or est subdivisée en Loges. Une Loge représente une position idéologique sur la meilleure manière de vivre parmi les humains. Au sein de chaque Loge, des voix s'opposent pour savoir si les confrères doivent toujours vivre dans la clandestinité ou révéler leur nature au grand jour. Certains n'appartiennent à aucune Loge. On les appelle les Interstitiels.

Loges Officielles

† **Loge Dorée :** « Les humains sont des bêtes idiotes et les Néandertal doivent les gouverner. »
† **Loge Blanche :** « Confrères et humains doivent vivre en bonne entente. »
† **Loge Noire :** « Les humains sont des bêtes malfaisantes, à éradiquer. »
† **Loge Bleue :** « Les Confrères guident les humains et les rendent meilleurs. »
† **Loge Brune :** « Les Confrères doivent vivre leur vie sans se préoccuper des humains. » C'est la Loge la plus opportuniste. Ses membres font affaire avec tous les autres Confrères, sans distinction de Loge.
† **Loge Azurée :** « La cohabitation avec les humains est invivable. Les Confrères doivent migrer vers un écosystème où ils seront la seule espèce intelligente. Autre continent, autre planète, autre dimension, dans l'espace ou dans les océans, tout ailleurs semble plus accueillant. »

Loges endémiques de Millevaux

† **Loge Jaune :** « Les Confrères doivent quitter Millevaux avant tout. »
† **Loge Verte :** « Les Confrères de Millevaux doivent en priorité réussir à contacter les Confrères de l'Extérieur. »

Loges Occultes (dont l'existence est cachée à la majorité des confrères)

† **Loge d'Ébène :** « Les Confrères doivent en priorité lutter contre les phénomènes Horlas et rendre Millevaux plus vivable. »
† **Loge d'Ambre :** « Les Confrères doivent manipuler les Horlas pour servir leurs intérêts propres. »
† **Loge Carmine :** « Les Confrères doivent s'associer avec les Horlas pour anéantir la race humaine. »
† **Loge de Cinabre :** « Les Confrères doivent humilier la race humaine. »
† **Loge Violette :** « La race Néandertal est contre-nature. Elle doit s'éteindre par un suicide massif ou une hybridation progressive avec les humains. »

Les Lignées Néandertal

Les Néandertal ont à cœur de tenir à jour leur arbre généalogique. La plupart revendiquent des ascendances prestigieuses. Il est souvent difficile de les mettre en doute. Tellement d'archives ont été détruites depuis C-Day, laissant le champ libre aux imposteurs.

Qu'elle ait raison ou se dupe elle-même, chaque Lignée Néandertal pense descendre d'un aïeul illustre, qui lui donne son nom. Un Néandertal appose généralement son patronyme de Lignée à son nom de famille quand il s'adresse à un autre Néandertal. La Lignée définit un code de conduite, un corps de métier ou une passion commune liée à l'ancêtre de souche. Ainsi, les Néandertal de la Lignée Da Vinci sont des stratèges, des inventeurs, des artistes. Le code de la Lignée est en concurrence avec les obligations liées à la Loge. Entre Loge, Lignée et histoire personnelle, les Néandertal sont pris dans un canevas d'intrigues qui rendrait fou un simple humain. D'ailleurs, tous les Néandertal n'y résistent pas. Suicide, duel, exil, meurtres... sont les conclusions habituelles d'histoires dramatiques semées de conflits.

Exemples de Lignées

† **Borgia** (mafia, armée, politique, clergé)
† **Cagliostro** (ésotérisme, sorcellerie, alchimie)
† **Casanova** (politique, séduction)
† **Da Vinci** (sciences, art, armée)
† **Dante** (arts, politique, ésotérisme)
† **Das Faust** (ésotérisme, armée, école psychique de la gravité)
† **Machiavel** (politique, armée)
† **Magellan** (exploration, armée, ésotérisme)
† **Michelangelo** (arts, séduction)

Les personnages Néandertal en jeu

† **Folie :** Tiraillés entre de nombreuses intrigues, ils peuvent être atteints d'un coup de folie passagère ou sombrer définitivement dans la démence.
† **Mémoire :** Ils ne sont pas atteints par le Syndrome de l'Oubli.
† **Nature** : Ils sont majoritairement urbains.
† **Corruption :** Ils connaissent l'existence de la corruption et son rôle dans les mutations de la forêt et des Horlas.
† **Égrégore :** Ils connaissent l'existence de l'égrégore. Beaucoup y sont sensibles ou maîtrisent une école psychique qui l'utilise.
† **Société :** Ils se mêlent aux humains et leur cachent leur vraie nature. Ils se parlent entre eux par codes.
† **Clan :** En majorité, ils appartiennent à la Confrérie des Masques d'Or. Ils possèdent un masque d'or personnalisé et appartiennent à une Loge Officielle, peut-être même aussi à une Loge Occulte.
† **Religion :** Beaucoup sont athées, tous savent jouer la comédie de la foi.
† **Science :** Ils détiennent de nombreux secrets technologiques de l'Âge d'Or et sont à la pointe de la technologie endémique.
† **Amour :** Ils restent proches de leur famille et de leur Lignée. En amour, la plupart sont nés pour briser des cœurs et avoir le cœur brisé. Ils prennent grand soin de leurs enfants jusqu'à leur majorité.
† **Pulsions :** Très sensibles à l'égrégore, marqués par leur histoire de persécution, ils sont à fleur de peau. Leurs sentiments sont outranciers.
† **Chair :** Bien que se considérant plus évolués que les humains, ils aiment éprouver les limites de leur corps dans le combat, l'athlétisme et le sexe, entre eux ou avec des humains.


Te souviens-tu des lions sur la route de Sicca ?
– C'étaient nos frères !
Gustave Flaubert
- Salambô -

Jouer un Corax

Les Corax sont des métamorphes. Ils prennent à volonté forme d'humain, de corbeau ou d'humain à tête de corbeau. Le style de la métamorphose varie d'un Corax à l'autre, elle peut être élégante ou immonde. Ces êtres supérieurement intelligents se sont mêlés à la société humaine. En général, ils complotent sa perte. Férus de magie noire, d'alchimie, de politique et de poètes maudits, seule leur faible nombre les empêche d'être une menace sérieuse pour l'avenir de Millevaux.

Un Corax ne vit que dix ans en moyenne. Mais cet handicap est compensé par un formidable avantage, la généalomnésie. À sa naissance, un Corax hérite de la mémoire de ses deux parents. Par voie de conséquence, il a accès jusqu'aux souvenirs de ses plus lointains ancêtres, ce qui fait de lui un impressionnant érudit, un être très expérimenté.

Les Voies Corax

Les Corax n'existent que depuis deux cents ans. Ils sont le fruit du bouillonnement magique qui a engendré Millevaux. Ils sont donc hésitants quand à leur propre destinée. Ils ne partagent pas tous une seule et même philosophie. On peut distinguer plusieurs courants de pensée ou Voies :

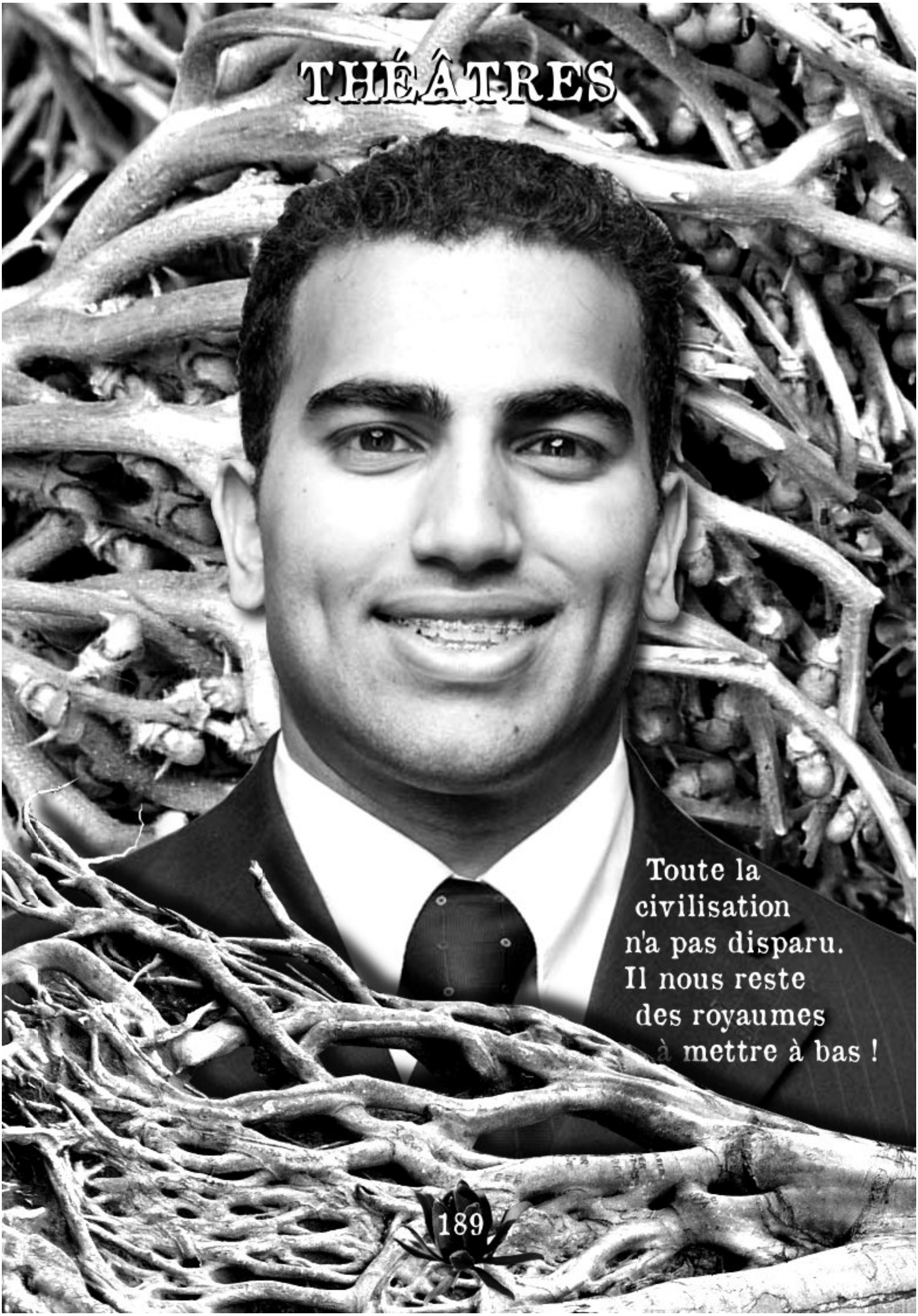
† **La Voie du Corbeau :** « Prendre forme humaine est un péché. Renier son esprit animal est un péché. Tuer des animaux pour se nourrir est un péché. »
† **La Voie de l'Homme :** « La forme corvidée est une souillure. Les Corax doivent s'assumer comme des êtres humains à part entière et se mêler à eux. Dommage que les humains soient si difficiles à comprendre. »
† **La Voie du Cercle Noir :** « Les Corax utilisent la Magie Noire Animale, une magie intuitive. Elle n'est ni bonne ni mauvaise. C'est le destin qui a choisi qu'ils l'utilisent. Reste à savoir quel usage en faire. »
† **La Voie du Repentir :** « Les Corax sont le fruit de l'abomination millevalienne. Accepter sa condition est un péché. La race est maudite. Rien de bon ne peut venir des autres Corax. Les Corax du Repentir doivent aider les autres espèces, se suicider, ou exterminer les Corax qui ne suivent pas la Voie du Repentir, à moins qu'ils puissent être convertis. »

† **La Voie de la Haine :** « Les Corax sont le point oméga de la conscience. Toutes les races sentientes leurs sont inférieures et doivent disparaître à plus ou moins long terme. Il n'y a aucun respect à montrer aux humains, aux animaux sentients, aux Horlas ou aux Mères Truies. »
† **La Voie de l'Animal :** « Raisonner est un péché. L'instinct est garant de la pureté. Parler, se métamorphoser, user de la magie est un péché. »
† **La Voie de l'Extase :** « Bien fou serait le Corax qui croît connaître la destinée de sa race. La race est trop jeune pour savoir ce qu'elle doit être. Il faut d'abord étudier toutes les coutumes des animaux et étudier toutes les coutumes des races sentientes. Quand les Corax seront plus instruits que n'importe qui, alors ils pourront déterminer ce qu'ils sont eux-mêmes. »
† **La Voie du Bouc :** « Les Corax sont des servants du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Ils sont ses enfants favoris et ne doivent jamais le nier. Servir Shub-Niggurath est la plus haute destinée possible. Nuire à Shub-Niggurath est un péché capital. »

Les personnages Corax en jeu

† **Folie :** Cohérents, mais difficiles à comprendre. Certains sont des déments tiraillés par les traumatismes de leurs aïeux.
† **Mémoire :** La généalomnésie leur confère une grande connaissance du passé, sauf de l'Âge d'Or car leur espèce n'existait pas encore.
† **Nature :** Ils préfèrent les plaines et les forêts. S'ils vivent en ville, ils retournent toujours dans des lieux sauvages pour nidifier.
† **Corruption :** Ils sont le fruit de la corruption. Ils l'acceptent comme un héritage ou la considèrent comme une souillure.
† **Égrégore :** Ils connaissent l'existence de l'égrégore. Beaucoup y sont sensibles ou maîtrisent une école de magie qui l'utilise.
† **Société :** Cachés parmi les humains, ils parlent en humain ou en corbeau.
† **Clan :** Chaque Corax doit se choisir une Voie. Beaucoup en changent en fonction des expériences de leur vie.
† **Religion :** Ils sont animistes, druidiques, athées ou encore vénèrent Shub-Niggurath ou une déité Horla.
† **Science :** Ils préfèrent l'ésotérisme à la science.
† **Amour :** Ils tombent parfois amoureux des humains. Le fruit d'une telle union est presque toujours un simple corbeau.
† **Pulsions :** Ils sont absolument insensibles ou absolument passionnés.
† **Chair :** Les corps vivants ou morts les fascinent et aiguisent leur appétit.

THÉÂTRES


Toute la
civilisation
n'a pas disparu.
Il nous reste
des royaumes
à mettre à bas !

Préparer un théâtre de jeu

Jouer sans préparer de théâtre est grisant. C'est plonger au fond de l'inconnu pour trouver du nouveau. Mais parfois, on préfère explorer un cadre défini à l'avance, un des territoires obsessionnels de Millevaux.

Un théâtre de jeu est un de ces territoires. C'est aussi un canevas de thèmes et d'intrigues en cours. C'est enfin un texte à trous dont on va résoudre les mystères. Il va colorer le jeu, fertiliser l'imaginaire des joueurs, exploiter l'univers de Millevaux.

Le Confident peut soit préparer le théâtre de jeu de concert avec les autres joueurs, soit le préparer seul à l'avance et le lire aux joueurs au début de la séance. C'est important de lire tout le théâtre. **Pas de secret.**

Le théâtre être extrait de ce chapitre, du chapitre *Historique* ou *Société & Civilisation* ou de l'un des suppléments Millevaux à paraître. Ainsi, l'*Atlas*, à paraître, ne sera composé que de théâtres de jeu. Pour vous aider à élaborer un théâtre, vous pouvez aussi contacter l'auteur par mail (munier.thomas@laposte.net) ou via le forum (www.terresetranges.net).

On peut aussi élaborer un théâtre de toutes pièces à partir de sa vision instinctive de ce que peut être un folklore forestier horrifique. Pour obtenir un théâtre complet, la meilleure méthode est de reprendre chaque thème et de voir à quoi ressemble le théâtre sur chaque sujet. Les joueurs pourront s'y reporter quand ils vont écrire des phrases, aussi la séance exploitera bien le théâtre.

Pour que le théâtre soit bien exploité, on peut substituer certains thèmes par des variantes. On rédige alors un tableau des thèmes spécifique et on le met à disposition de tous. Pour chaque thème de substitution, on peut proposer une liste de 12 mots qui en dépendent, afin qu'ils soient aussi exploitables que les originaux. Pour s'aider à rédiger cette liste de 12 mots, on peut décliner le thème sur les 12 thèmes originaux : le mot 1 est lié à la folie, 2 est lié à la mémoire... **Certains thèmes de substitution peuvent être reproduits en double ou en triple.**

Si de nouveaux thèmes émergent lors de la séance, ils peuvent aussi être intégrés au tableau à la volée.

1 Folie / Hommage à *Patient 13* : La Pension.
Les personnages découvrent les ruines d'un ancien asile d'aliénés. Bien que l'endroit semble abandonné, dans les couloirs jonchés de gravats et les salles aux murs matelassés qui perdent leur rembourrage, on jurerait entendre des bruits de pas, des grattements et des gémissements.

2 Mémoire / Hommage à *La Méthode du Docteur Chestel* :
La forêt de Chestel.
La forêt où sont les personnages est en réalité la psyché du docteur Chestel. Les personnages sont des thérapeutes en immersion dans son inconscient pour le soigner d'un grave traumatisme. Ils avaient oublié leur rôle, maintenant ils s'en rappellent.

3 Nature / Hommage à *Anthéas* : La Nef des Brumes.
Une nef flottante stationnée au dessus des nuages jette l'ancre au pied des personnages. Ce sont des explorateurs qui voulaient prouver que le continent sous les nuages toxiques était viable.

4 Corruption / Hommage à *L'Appel de Cthulhu* : Déités.
Un lieu ou une créature représente un danger Horla qui menace l'humanité toute entière. Les personnages auront-ils le cran de s'y opposer au péril de leur vie ? Quel est le point faible d'une Entité Mythologique aussi redoutable ?

5 Égrégore / Hommage à *Pendragon* : Le Menhir de vérité.

Une pierre percée où les chevaliers doivent murmurer leurs souhaits pour qu'ils se réalisent. La pierre a-t-elle un réel pouvoir ? Qui entend les souhaits murmurés dans la pierre ? Comment les souhaits se réalisent-ils ? Quel est le prix à payer ?

6 Société / Hommage à *Seventh Sea* :
Les Hommes de la Résolution d'Ébène.

Une société secrète au service de l'Impératrice d'Autriche-Hongrie engage les plus fins bretteurs pour lutter contre les Horlas. Des nids d'aigle de la Forêt Noire aux rues mystérieuses de Prague et Budapest, de prisonniers aux masques d'or à de nobles amours mutantes, la Résolution d'Ébène offre autant d'aventures que de périls.

7 Clan / Hommage à *Hellywood* :
Règlements de comptes à Little Ho Chi Minh Ville.

Trafic de reliques et vente d'orgones frelatées, cette enclave asiatique en pleine Germanie est le siège de tous les dangers. Savants fous créateurs de machines folles, beautés orientales fatales, tueurs des Triades.

8 Religion / Hommage à *Miles Christi* : Le Visage du Christ.

Où l'on croise le chemin de moines qui transportent le Saint Suaire. Certains sont emplis de sainteté, certains sont hypocrites. Ils ont pour mission de convoyer la relique en lieu sûr. L'avenir de la chrétienté et de Millevaux en dépend ! Qui convoite le Saint Suaire ? Que se passera-t-il si la relique arrive à bon port ? Qui va aider les moines et qui tentera de leur dérober le Suaire ?

9 Science / Hommage à *Polaris* : Kommando Millevaux.
Rencontre avec un commando secret composé de militaires américains et chinois surentraînés et suréquipés. S'ils sont à la pointe de la technologie, leur cohésion n'est pas parfaite et leur adaptation à Millevaux est loin d'être totale. Espionnage, recherche, conquête ? Quel est la raison de leur présence dans l'enfer vert ?

10 Amour / Hommage au *Trône de Fer* : Le Fief.
Les seigneurs de la forêt font l'amour et la guerre. Les personnages seront l'objet de leur convoitise ou de leur vengeance. Vont-ils entrer dans le jeu violent des alliances et des plaisirs aristocratiques ou résister contre ces fous au sang bleu qui prennent la forêt et les humains pour les pions de leurs jeux cruels ?

11 Pulsions / Hommage à *Kult* : Via Dolorosa.
Une inquisitrice sadique, un démon Horla, des sectes gnostiques illuminées, tous avides de corrompre les hommes, de séduire les personnages, d'explorer leur chair et leur esprit, de leur faire mal, de leur faire découvrir les vérités profondes qu'ils auraient préféré mille fois ignorer.

12 Chair / Hommage à *Prosopopée* : La Forêt de Chair.
Arbres en peau garnis de bras qui agitent des fructifications d'organes au gré d'un vent comme un souffle d'extase, rivières de sang, buissons d'yeux, monstres de pus et de sanie, odeurs d'entrailles… La forêt devient chair tout autour des personnages.

Théâtre de jeu : La Moisissure de l'Oubli

Ce théâtre n'est défini à l'avance que pour trois thèmes sur douze.

Mémoire : Les personnages sont victimes d'un pic de Syndrome de l'Oubli et vont oublier peu à peu tout ce qui leur est cher.

Nature : Tout se passe dans une forêt dense qu'une moisissure grise envahit peu à peu. Cette moisissure symbolise l'oubli qui étouffe les personnages.

Amour : Les personnages et les figurants sont des passionnés. Ils sont très attachés aux êtres, aux valeurs ou aux choses qu'ils chérissent. Quand ils haïssent, c'est sans limite.

Handicap de théâtre

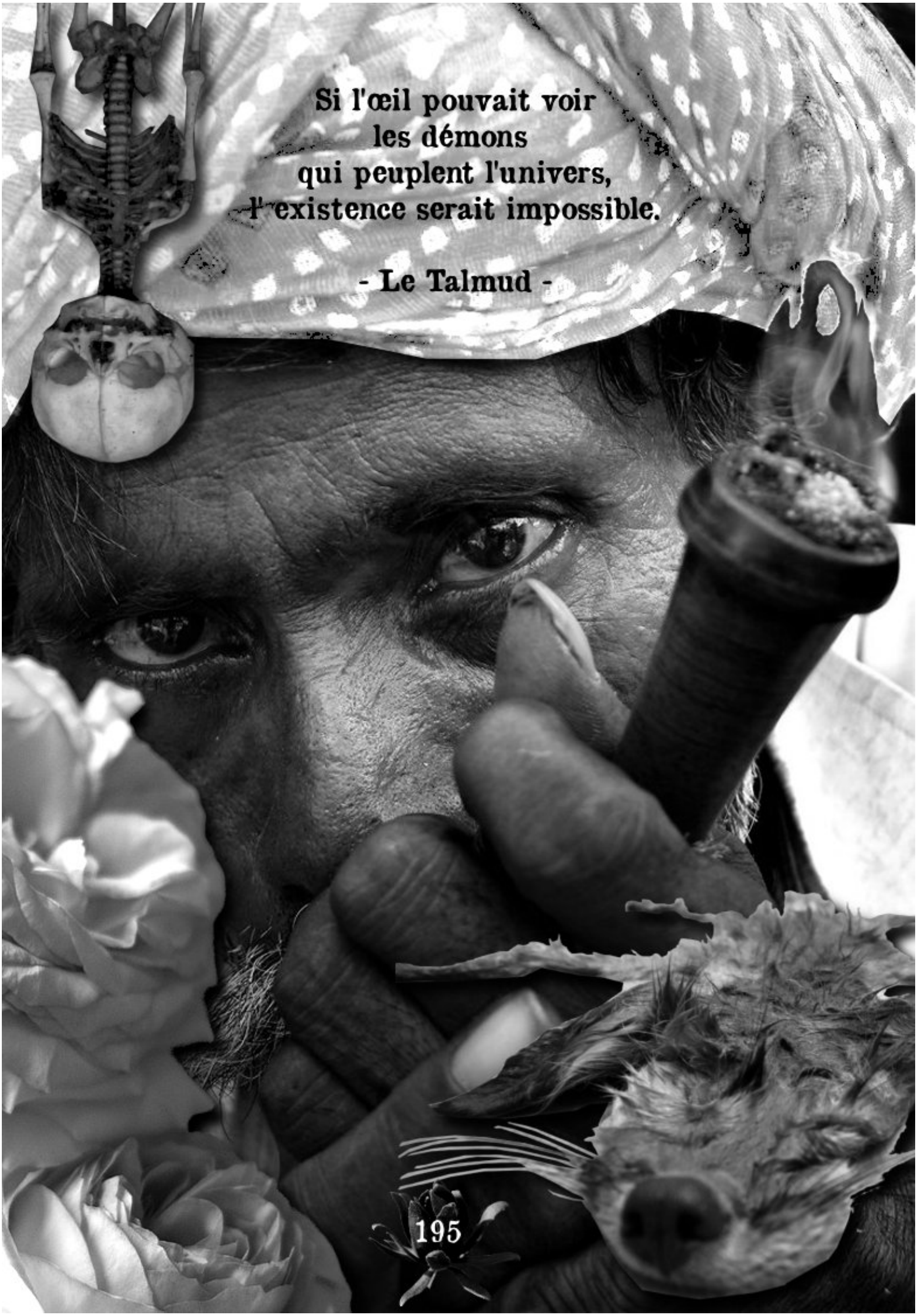
Lorsqu'un personnage doit sacrifier une phrase, cela ne signifie pas que le personnage perd l'un des éléments mentionnés dans la phrase sacrifiée, mais qu'il oublie cet élément.

Thèmes de substitution

3 thèmes sont substituées par Moisissure et 3 par Oubli. Ceci dans l'objectif d'exploiter à fond ces deux thèmes.

3 - 4 - 9 Moisissure (remplace Nature, Corruption et Science) :
1 éponge-cerveau, 2 flachebacque décrépi, 3 forêt de lichens, 4 invasion de moisissures, 5 êtres recouverts de mycoses, 6 ville condamnée,
7 exterminateur de spores, 8 Déité Horla de mousse, 9 sang contaminé par un champignon microscopique, 10 cadavre fossilisé d'un bien-aimé,
11 croisade contre le lichen, 12 parasitisme et flétrissure.

2 - 6 -11 Oubli (remplace Mémoire, Société et Pulsions) :
1 oubli, 2 flachebacque, 3 faux souvenir, 4 Horla se nourrissant de souvenirs,
5 tarots du passé, 6 promesse non tenue, 7 fantôme du passé, 8 pardon,
9 élixir de mémoire, 10 désamour, 11 tatouages sur les choses importantes à se rappeler, 12 oubli d'une fonction vitale.



Si l'œil pouvait voir
les démons
qui peuplent l'univers,
l'existence serait impossible.

- Le Talmud -

Théâtre de jeu : Les Chemins de Compostelle

Pour créer ce théâtre, un aperçu a été écrit pour chaque thème du jeu.
À voir sur le forum : compte-rendu de partie *Le Pélérinage des Morts* .

Folie : Épuisement, piété, toxicomanie, empoisonnement. Les pèlerins de Compostelle sont souvent en proie à des extases mystiques.

Mémoire : La légende parle d'une eau bénite qui redonne la mémoire. Des fontaines de mémoire perdues dans la forêt au bord des chemins de Compostelle. D'autres eaux aux effets mnémoniques imprévus.

Nature : Côtes sauvages hantées par des naufrageurs, chemins rocailleux semés d'embûches, forêts noires où s'égarent les pèlerins.

Corruption : Au bord du chemin, havres marqués d'une coquille où s'entassent des mutants, auberges où poussent des chevelures végétales noires, tunnels sous les chambres, vers les entrailles putrides de la forêt.

Égrégore : Sur la route, des Horlas prennent l'apparence de vos proches disparus pour vous attirer et s'en prendre à vous.

Société : Des dizaines de chemins partent pour Compostelle, de Métro la capitale souterraine des Terres Franques, Rift la ville coupée en deux par les rives vertigineuses de la Gronde, Axe-en-Vengeance la forteresse du soleil, de Pampelune la farouche enclave basque. Sans parler des bateaux depuis Albion ou Grenade. Tous convergent vers le port christique et sa basilique aux murs de coquillages et à la charpente en carène de bateau.

Clan : Cachés dans la forêt, guettant à l'abord des relais ou même déguisés en pèlerins avec bâton et chapeau arborant la coquille Saint-Jacques, les brigands sont partout. Moines défroqués déments, parias politiques ou bandes d'écorcheurs à la solde de l'Homme qui Rit.

Religion : Pourquoi les pèlerins risquent-ils la mort sur les chemins hantés de Compostelle ? Pour expier des péchés si noirs qu'ils n'ont pas de nom ? Pour le compte d'un seigneur qui ne veut pas se déplacer en personne ? Pour être les hérauts d'une nouvelle foi millénariste ?

Science : Quads et bateaux à moteur facilitent le trajet des plus nantis. L'essence vaut plus cher que le sang. Et sur la route, celui qui en a le plus porte souvent un flingue.

Amour : Le visage marmoréen d'une statue de la Vierge aperçu en prière, une alliance au doigt rappelle l'être perdu, un homme sombre rencontré sur la route. La passion marche aux côtés de la foi vers Compostelle.

Pulsions : Pourquoi cette basilique face à l'océan, aux murs de coquillages et aux vitraux d'écailles, attire-t-elle les humains comme un gigantesque aimant ?

Chair : Une étrange maladie contagieuse provoque les stigmates du Christ.

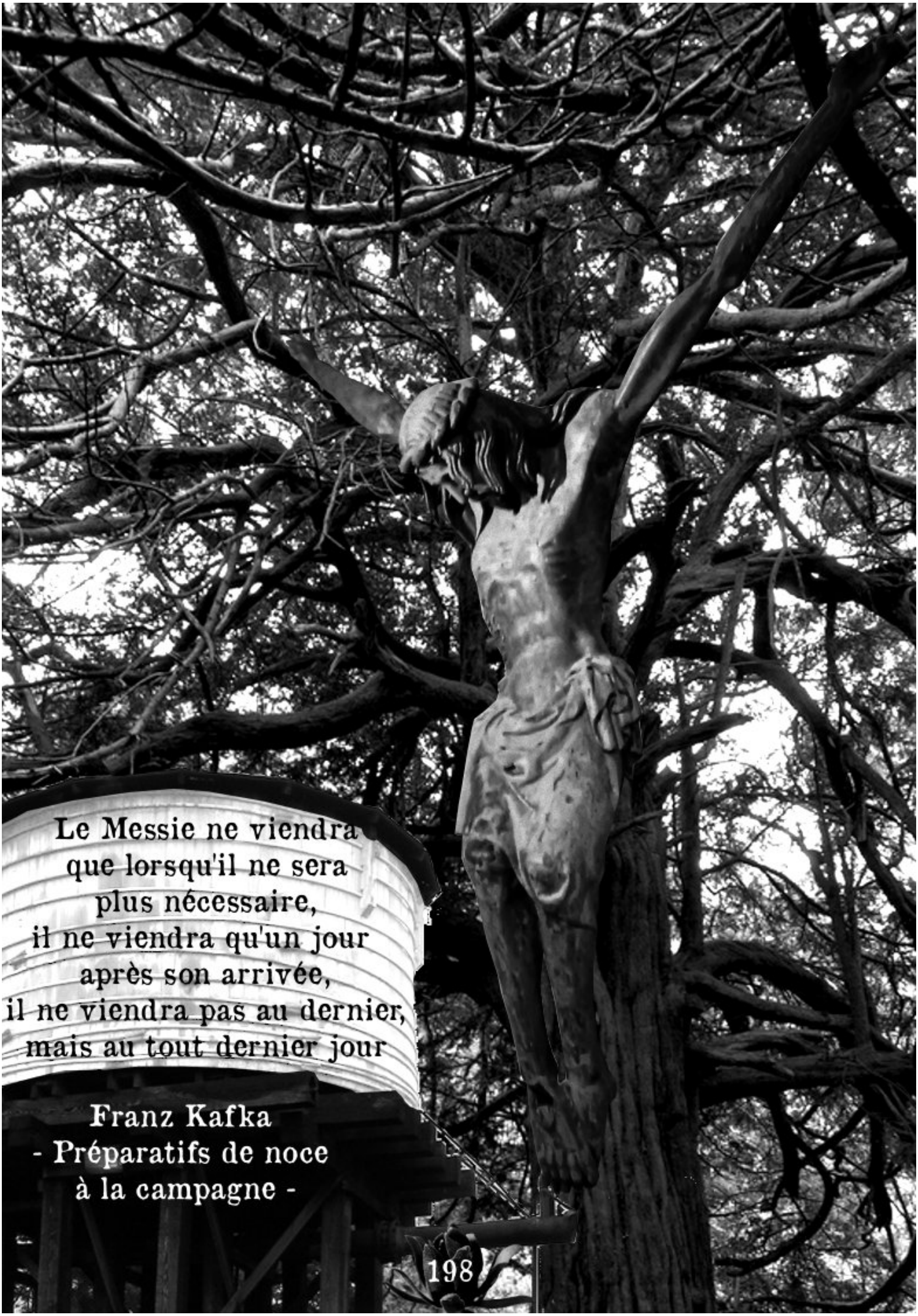
Thèmes de substitution

4 Horlas : 1 Déité Horla, 2 métamorphose, 3 arbre-Horla,
4 monstre végétal, 5 démon, 6 Horsain, 7 chef de meute, 8 exorcisme,
9 rivière mutagène, 10 Horla sensuel, 11 superstition, 12 symbiose Horla.

5 Miracle : 1 extase, 2 fontaine mémorielle, 3 contrôle des végétaux,
4 résurrection lazaréenne, 5 foi déplaçant les montagnes,
6 multiplication des pains, 7 micro-hérésie, 8 disciples, 9 faux miracles,
10 lévitation mystique, 11 miracles mortels, 12 imposition des mains.

7 Brigands : 1 servants du Roi en Jaune, 2 faux pèlerins, 3 peuples forestiers, 4 Horlas kidnappeurs, 5 dame blanche, 6 milices, 7 écorcheurs à la solde de l'Homme qui Rit, 8 ermites illuminés, 9 flingueurs, 10 arnaqueurs,
11 auberge rouge (aubergistes tueurs), 12 estropieurs d'enfants.

8 Pèlerins : 1 philosophe incompris, 2 but du pèlerinage oublié, 3 égaré,
4 Saint-Jacques de Compostage, la fausse Compostelle,
5 pèlerinage par les forêts limbiques, 6 ost en croisade,
7 confrérie de pèlerins, 8 moines et nonnes, 9 perte de la foi,
10 poursuite d'un amant, 11 ordre guerrier athée, 12 pèlerin épicurien.


Le Messie ne viendra
que lorsqu'il ne sera
plus nécessaire,
il ne viendra qu'un jour
après son arrivée,
il ne viendra pas au dernier,
mais au tout dernier jour
Franz Kafka
- Préparatifs de noce
à la campagne -

Théâtre de jeu pour une campagne en trois séances : Tre città per morire

Ce théâtre permet de développer une campagne d'intrigues de cour, de sorcellerie et de cape et d'épée dans l'Italie renaissante de Millevaux. Elle se joue en trois séances, une pour chaque ville du théâtre, dans cet ordre : Florence, Venise, puis Rome.

Il est conseillé qu'au moins un personnage soit un Corax ou un Confrère des Masques d'Or. Sinon, des types de personnages hauts en couleur décrits dans *Société et Civilisation*, Gnomes, Veilleurs, Sarcomants, font aussi de parfaits héros pour cette campagne.

Thèmes de substitution suggérés (varier selon les séances)

3 Corax : 1 Voie du Repentir, 2 généalomnésie, 3 corbeau, 4 Voie du Bouc, 5 Voie du Cercle Noir, 6 Corax infiltrés chez les humains, 7 Voie du Corbeau, 8 Voie de l'Homme, 9 Voie de l'Extase, 10 Voie de la Haine, 11 Voie de l'Animal, 12 humain à tête de corbeau.

4 Symbiote : 1 parasite Horla, 2 humain-masque, 3 symbiose végétale, 4 parties animales, 5 symbiose animal-objet, 6 ville intelligente, 7 compagnon animal, 8 symbiose végétal-objet, 9 humain-objet, 10 humain-humain, 11 symbiose mycélienne, 12 métamorphose.

5 Sorcellerie : 1 hantise, 2 fétiche, 3 Horlas et déités Horla, 4 envoûtement, 5 mauvais œil, 6 langue putride, 7 malédiction, 8 le Bouc Noir, 9 invocation, 10 sacrifice, 11 choc en retour, 12 magie du sang.

6 Masques : 1 vol de visage, 2 masque muet, 3 masque animal, 4 masque de corbeau, 5 masque magique, 6 costume, 7 expressions faciales, 8 masque miroir, 9 masque technologique, 10 masque parlant, 11 loup, 12 masque vivant.

7 Comédie : 1 usurpation, 2 promesses, 3 Corax, 4 imposture, 5 théâtre, 6 décors, 7 Confrères, 8 flatterie, 9 mascarade, 10 séduction, 11 mensonge, 12 acteurs.

8 Rome : 1 le Pape, 2 ruines, 3 lierre, 4 débauche secrète, 5 inquisition, 6 Vatican, 7 villas nobiliaires, 8 catholicisme, 9 commerce, 10 minorités, 11 jeux du cirque, 12 châtiments divins.

10 Venise : 1 Carnaval, 2 bouche d'ombre, 3 Désert de Sel, 4 décadence, 5 déguisement, 6 Palais des Doges, 7 travaux du Canal du Désert de Sel, 8 clergé dévoyé, 9 armateurs, 10 Giovanni Sforza, 11 plaisirs interdits, 12 l'Agnus Dei.

11 Vengeance : 1 autodestruction, 2 vendetta, 3 surenchère, 4 trahison, 5 malédiction, 6 alliés, 7 ennemis, 8 loi du talion, 9 avertissement, 10 pardon, 11 punition, 12 torture.

12 Florence : 1 Marina « Stiletto » Graschetti, 2 Anges de la Boue, 3 Ennemis de Stendhal, 4 Complot, 5 culte Horla, 6 Guelfes et Gibelins, 7 Noirs et Blancs, 8 le Bûcher des Vanités, 9 Ville libérée, 10 fleurs, 11 Écuries d'Augias, 12 orgies.

La Florence (La Florenza)

L'ex-Italie ne tire pas son nouveau nom de la ville de Florence, mais de son écosystème. Le climat, chaud et humide, a favorisé le développement de plantes à fleurs luxuriantes. L'Italie détient le record en nombre d'espèces florales. Beaucoup sont endémiques de son territoire. Les fleurs sont utilisées pour la pharmacopée, le textile, la teinturerie... Et la fabrication de poisons. Si la jungle italienne n'est guère moins hostile que la moyenne, elle procure en revanche une émotion esthétique à nulle autre pareille. Bien des étrangers ont succombé à son charme... Dans tous les sens du terme.

La Florence de 2400, du point de vue culturel, technologique et politique, a beaucoup à voir avec l'Italie de la Renaissance. On y fabrique des armes à poudre, des costumes de haute couture, on restaure les monuments de l'Âge d'Or, comme le Palais des Doges à Venise, la cathédrale Santa Maria del Fiore à Florence, ou le Vatican à Rome. L'art est florissant mais singe les classiques de la Renaissance, sans réelle innovation pour l'instant.

Au niveau politique, le territoire se divise en plusieurs principautés indépendantes. Et quelques zones tribales aux alentours de Syracuse et des Altes, comme la tribu des Ursini, sauvages guerriers vivant sous l'emblème de l'Ours, que paye la Suisse pour tuer tout étranger qui s'approcherait de leurs frontières. Les principautés s'épuisent dans des guerres qui n'enrichissent que les condottieres et jusqu'à présent, aucune volonté de réunification à l'échelle de l'Italie ne s'est manifestée.

Florence Charnelle
Le Rouge et le Noir

Malgré le retrait de la Méditerranée, Florence est demeurée un port influent. Tous les jours, des dizaines de navires florentins regagnent la mer par le fleuve Arno. Et surtout, la ville est une incontournable plateforme du commerce terrestre. Banquiers lombards, mercenaires franquois et négociateurs puniques s'y pressent chaque jour davantage. Florence est une ville complexe, siège de trois clivages : la République contre la Noblesse, le Péché contre la Vertu, l'Art contre la Nature.

La République contre la Noblesse

Si officiellement, la ville est une république, elle est placée sous la tutelle d'un Duc ou Podestat. C'est pour s'attirer les faveurs de ce Duc ou le renverser que s'affrontent les factions corporatistes, les familles et les guildes. Les deux partis majeurs sont les Gibelins, qui soutiennent l'Impératrice d'Autriche-Hongrie, et les Guelfes, qui soutiennent le Pape. Au sein des Guelfes, on distingue encore les Blancs et les Noirs. Les Blancs souhaitent que Florence s'affranchisse du Podestat. Elle deviendrait une véritable république mais reconnaîtrait l'autorité du Vatican. Les Noirs souhaitent au contraire que demeure l'institution du Podestat mais ne se sont pas mis d’accord pour maintenir Médicis à ce poste ou lui préférer l'un de ses rivaux.

Dans ce nid de vipères s'ébattent les familles les plus ambitieuses de la Florence, les Orsini, les Borgia, les Sforza.

Celui qui attire l'intérêt de tous est le Duc actuel, Héliocosme de Médicis. Formé aux armes et aux lettres, c'est un souverain pragmatique et cynique. Il n'ignore pas les soubresauts qui agitent la classe politique. Jusqu'à présent, il est parvenu à calmer les plus extrêmes. Il souhaite distraire les factions en axant l'avenir sur la politique étrangère. La République est la seule cité-état qui dispose d'une armée civile, sous l'autorité d'un gonfalonier. Cela lui permet de l'ambition militaire. Partisan d'un rapprochement avec Al-Andaluz et d'une guerre contre Venise, ménageant le Pape et l'Impératrice autant qu'il les déteste, Médicis a fort à faire. Si c'est un homme d'une force hors du commun, les complots l'usent. Il s'enfonce dans la paranoïa, craignant le poison et la dague autant que la cabale populaire ou la fronde des magistrats.

Le Péché contre la Culture

Médicis a l'objectif secret de répandre l'athéisme. Il espère ainsi saper l'influence du Vatican pour un jour unifier la Florence sous sa bannière. C'est à ces fins qu'il a déclaré Florence « ville libérée ». L'art et toutes les pratiques licencieuses y sont autorisés. Les trésors du patrimoine florentin ont été restaurés, que ce soit le Ponte Vecchio, les toiles de Boticelli, les statues de Michel-Ange ou les divers palais de la ville.

Florence, en peu de temps, devint alors la capitale culturelle de l'Europe. Mais aussi l'un des plus grands lieux de stupre et de luxure. Parmi les établissements les plus licencieux, on peut citer les Écuries d'Augias, tenues par un défenseur de la République Fasciste de Salò. Il s'agit moins d'une maison close que d'un lieu de plaisir où toute censure s'efface. On n'y entre que sur invitation et l'établissement ne fournit pas de personnel. Aux invités d'apporter leurs propres compagnes ou compagnons de jeu.

Les Écuries d'Augias sont en réalité... exactement ce qu'elles prétendent être. Avec ses animaux. Aux invités de juger quoi en faire. Mais les débordements ne sont pas rares et des convives récoltent parfois des fractures... ou ne reviennent jamais. On raconte encore que les Écuries accueillent des Horlas et des zélotes du Bouc Noir. Mais rien n'est vérifiable, Médicis ayant interdit toute perquisition de justice dans l'établissement.

À l'extrême opposé, l'organisation du Bûcher des Vanités, chapeautée en secret par le Vatican, est une confrérie de clercs et de dévots qui dénoncent l'impiété des Florentins. Basés à la Cathédrale Santa Maria del Fiore, les religieux du Bûcher des Vanités accumulent les sermons enflammés, organisent des processions de flagellants, vandalisent des œuvres d'art et incitent les florentins à brûler tout ce qui représente leurs péchés ; draperies luxueuses, tableaux de maîtres ou dessous féminins. Assimilés aux Guelfes Blancs et aux branches les plus radicales du clergé catholique, ils pourraient bien organiser un coup d'état prochainement, renverser l'orgueilleux Médicis et instaurer une ère de foi fanatique.

Marina « Stiletto » Graschetti, artiste en vogue

Délaissant la mode des arts classiques, Marina « Stiletto » est devenue la maîtresse du body art florentin et la coqueluche des milieux avant-gardistes. Elle ne sort de son atelier basé sur un pont couvert que pour organiser des happenings, autant d'odes à la sensualité et à l'anticonformisme.

Récemment, un mécène aussi anonyme que richissime lui a proposé de performer dans un endroit encore tenu secret, en pleine forêt. Il y serait question de nudité et d'accouplement avec les végétaux.

L'offre allèche aussi bien la curiosité que la cupidité de Marina. Pourtant elle craint que les choses échappent à son contrôle. Au préalable, elle va payer des mercenaires pour enquêter et éventuellement la protéger si elle accepte...

L' Art contre la Nature

La colonisation biologique n'épargne pas Florence. Médicis dépense des sommes astronomiques pour éradiquer lianes inflorescentes, mousses et vermines qui envahissent la ville depuis la forêt. Il finance une société qui restaure les monuments dégradés : les Anges de la Boue. Ceux-ci se heurtent aux sabotages des Ennemis de Stendhal. Cette société secrète a des ramifications dans toute la Florence. À ses yeux, l'art et les autres œuvres humaines insultent la beauté de la nature... Et entreprend donc de les détruire, au profit de la faune et de la flore.

Contrée : Le Désert de Sel

Pour parler de la principauté de Venise, il faut d'abord aborder la majeure partie de son territoire : le Désert de Sel.

Lorsque la Mer Adriatique s'est vidée de son contenu, au même titre que la Mer des Tyrans, la lagune de Venise a été complètement asséchée. Seul est resté le sel. Ce qui fut autrefois un vaste réseau hydraulique n'est plus aujourd'hui qu'une étendue morne, frappée d'un ciel sans nuage, blanche de sel à perte de vue. La réverbération, la stérilité du sol, les insectes venimeux ont banni presque toute végétation et font du Désert de Sel une région très dangereuse à traverser.

Pour autant, les rencontres n'y sont pas rares. Les anciennes îles de Murano et Burano forment des petites collines verdoyantes. Ceux qui fuient la corruption s'y réfugient. Des fouilleurs d'épaves, des brigands en cavale, des ermites traversent le désert de part en part, croisant parfois les lourds convois qui acheminent les marchandises de Venise jusqu'au port construit sur les nouvelles limites de l'Adriatique.

Les bordures désertiques de la Sérénissime abritent toute une banlieue interlope. Fermes à sel, cours des miracles, entrepôts de receleurs. Le bâtiment le plus connu de cette banlieue est la Taverne des Récifs, un paquebot échoué, cul par dessus tête. Elle est devenue l'auberge préférée des condottieres et de leur clique de mercenaires, aussi bien que des spadassins qui louent leurs armes au plus offrant.

Venise Mortelle
La Nouvelle Sérénissime

Depuis plus de deux cent ans, Venise est en cale sèche. Les eaux de la lagune ont déserté les canaux, mettant à jour le bois pétrifié de ses fondations. Sous le Rialto ou le Pont des Soupirs, du sable, de la vase desséchée. Partout des gondoles et des canots à moteur échoués, inutiles. Venise, qui pensait mourir noyée, agonise de déshydratation.

La ville avait d'ailleurs été complètement désertée avant C-Day. Ce n'est qu'en 2280, lorsqu'on construit un port à vingt kilomètres, là où le Désert de Sel rejoint l'Adriatique, que Venise s'impose à nouveau comme lieu de vie, de négoce et d'intrigue. Le premier Doge, Dante Berlusconi, avait été évincé du trône de Florence. Par vengeance, il décida, avec quelques complices, de faire de Venise sa sœur ennemie.

La Place Saint-Marc, le Pont des Soupirs, le Rialto, et bien d'autres monuments, furent restaurés par des crève-la-faim à qui on avait promis la fortune. Leurs squelettes ont servi à renforcer les fondations. Autre chantier d’importance, la construction d'un canal qui relierait Venise à son port du littoral. Entamée depuis trente ans, cette entreprise ambitieuse est la cause de nombreuses querelles politiques.

Les institutions de la ville s'inspirent de la Renaissance. Venise est une oligarchie gravitant autour du Grand Conseil, une assemblée de mille patriciens qui élisent le Doge à vie. L'actuel Doge, Bartolomeo d'Alhambra, est un grand amoureux de Venise. Un peu moins de ses habitants. On lui doit la restauration des fresques du Titien et de Véronèse au Palais des Doges et la reprise des échanges commerciaux avec Carthage et l'Empire Ottoman, faisant de Venise la porte européenne de l'Orient.

Sans l'annoncer publiquement, il freine les travaux du canal à travers le désert. Cela lui vaut les critiques du Conseil des Dix. Cette institution exerce un contre-pouvoir et peut destituer le Doge s’il agit contre les intérêts de la Sérénissime. Ils l'ont déjà fait pour un Doge précédent, allant jusqu'à effacer son nom des livres d'histoire. Bartoloméo d'Alhambra sait que la population vénitienne explosera une fois le canal achevé. Or il souhaite rien moins que le dépeuplement de la Sérénissime. Il rêve que les vénitiens quittent la ville, la laissant mourir seule dans sa splendeur retrouvée. Il garde ce projet pour lui, car cela pourrait lui valoir des coups de poignard dans le dos... Parmi ses plus farouches opposants politiques, on trouve Giovanni Sforza, duc de Pise, ancien condottiere, Néandertal de la Loge Dorée gonflé d'ambition. Candidat à la succession du Doge, militant en faveur du canal, prêchant la guerre contre Florence, Sforza est un membre de la Lignée Borgia et pour arriver à ses fins, il compte bien appliquer les pratiques associées à son nom...

Le peuple de Venise, s'il est tenu à l'écart de ces considérations politiques, est le véritable moteur de la Sérénissime. Qu'il s'affaire dans les chantiers navals, anime les marchés sur les ponts couverts ou fasse la manche sur la Place Saint-Marc. Mais sa seule participation officielle à la vie politique est liée aux bouches d'ombre, ces urnes disséminées dans toute la ville. N'importe qui peut y laisser des dénonciations. Curieusement, la mise en place de ce système a réduit l'illettrisme en ville.

Giuseppe Marcotti, entrepreneur en bâtiment

L'agenda de Giuseppe est complet jusqu'à la fin de l'année. Son entreprise de bâtiment, spécialisée dans la rénovation des anciennes caves immergées, est florissante. Qu'il s'agisse d'installer des marchés couverts, des loggias pour des courtisanes en vogue, des ateliers de forge ou des logements, on demande toujours les services de Giuseppe en priorité. Il sait faire des affaires, il tient dans sa pogne deux membres du Conseil des Dix qui lui accordent des permis de construire. Tant qu'il n'affiche pas les clichés compromettants qu'il détient à leur sujet. Il sait aussi négocier avec la mafia, tout se passe bien. « Vous seriez étonné de voir le réseau de passages secrets que j'ai pu installer d'une cave à l'autre. », plaisante-t-il souvent en dégustant des spaghettis aux palourdes sur la Place Saint-Marc. Des passages entre des demeures d'évêques et des maisons closes, des forges occultes pour alchimistes et des cryptes aménagées en églises de messes noires... D'ailleurs, Giuseppe se dit parfois qu'il devrait manger un peu plus de pâtes et fermer un peu plus sa gueule.

L' Agnus Dei, le meilleur restaurant d'Europe

Sis dans un palazzio au bord du Grand Canal, cet établissement de luxe attire les gourmets de toutes nations. Dans sa jeunesse, le Roi Arthur en personne aurait risqué la mort en traversant les Terres Franques et les Altes pour déguster ses meilleurs plats. C'est du moins ce que raconte Vitello Manzeleini, le propriétaire aux allures de ténor à la retraite, qui régale ses convives d'histoires et de mets raffinés. Manzeleini aurait exploré les quatre coins du continent pour en ramener les ingrédients les plus rares. En véritable amoureux de Millevaux, il a su tirer parti de sa décadente biodiversité pour composer une cuisine aventureuse et lucullienne.

Au menu :
† Carpaccio d'anguilles confites dans la sève de sapin-goule avec sa portée de porgrelets farcis.
† Panse de noctohyène farcie au pesto de lichen rouge sur son lit d'oisillons Corax encore vifs.
† Viande noire en dentelle d'algues et sa cervelle de musaraigne terrestre cuite au miel.
† Tiramisù de rose carnivore et charançons, persillé d'opium jaune.
† En accompagnement : Lacryma Chrisi del Vesuvio, bière de psilocybile & l'expresso du chef avec sa chantilly d'arbre-spirale.

Rome Éternelle
Rome ne se détruit pas en un jour

Le Général américain Yupanqi O'Sullivan, chargé des frappes de destruction massive lors de C-Day, est entré dans l'Histoire sous le sobriquet de Mister Apocalypse, du fait d'un manque évident de modération dans son approche offensive. Néanmoins, il eut quelques scrupules quand au moment d'atomiser Rome, il calcula les tirs pour que le souffle de l'explosion épargne les 7 Collines et la Rome historique, soit 4% de la surface de la ville moderne. Les 96 % restants et une zone de 200 km de rayon autour furent vitrifiés.

C'est dans cette Rome historique que s'est établie la Rome renaissante de Millevaux, autour de monuments miraculeusement préservés tels que le Colisée, le Forum, le Castel San Angelo, le Vatican. Les habitants se sont installés dans ces ruines végétalisées, préférant restaurer ou aménager que de construire à neuf.

Rome est une théocratie, sous l'autorité directe du Pape, logé au Vatican. Elle est également la capitale des États Pontificaux, qui couvrent tout le sud de la Florence et la Sicile, même si cette dernière montre de fortes velléités d'indépendance.

L'actuel Pape Innocent XVIII exerce sur la ville de Rome une emprise totalitaire. Il entend qu'on lui voue un culte de la personnalité, nomme les chefs du pouvoir législatif et judiciaire, et dispose d'un service de renseignements tout-puissant, la Haute Congrégation de la Stricte Observance, qui effectue des missions d'espionnage dans toutes les couches de la société, plaçant sous écoute toutes les personnalités « sensibles ».

Les Gardes Suisses assurent sa protection personnelle et servent également de milice dans Rome, tandis que des prévôts maintiennent l'ordre dans les États Pontificaux.

Le Vatican ne dispose pas d'armée régulière mais a les moyens d'embaucher des armées mercenaires. Le Pape peut également déclarer la Sainte Croisade et alors rassembler sous sa bannière tous les rois, seigneurs et chevaliers chrétiens... qui voudront bien répondre présents à l'appel. Innocent XVIII a plusieurs projets de croisade, notamment contre Carthage et l'Empire Ottoman. Mais il entend d'abord étouffer le schisme des antipapes et conforter son influence sur les puissants d'Europe. Si des personnalités aussi grandioses qu'Arthur Pendragon, Alexandra la Catholique et Wilhelmina d'Autriche lui ont prêté allégeance, ce n'est pour l'instant qu'une promesse sur un parchemin. Innocent XVIII compte bien employer toute son énergie, son intelligence et sa cruauté à restaurer la suprématie de l'Église. Mais jusqu'à présent, les États Pontificaux ne sont pas à l'abri d'une guerre. Il y a trente ans, des barbares des Balkans avaient ainsi effectué des raids meurtriers jusqu'aux portes du Capitole.

L'autre bras armé du Vatican est le Tribunal de la Sainte Inquisition. En réformant cette institution, Innocent XVIII prend acte du retour de la possession démoniaque et des hérésies. Il entend uniformiser les méthodes de lutte en Europe. S'il n'a guère encore de contrôle sur les Inquisiteurs qu'il envoie hors de Florence, sa mainmise sur l'Inquisition est totale dans les États Pontificaux et de nombreux fidèles y subissent la question. Innocent XVIII n'hésite pas à instrumentaliser ce Tribunal, condamnant ses ennemis politiques et protégeant les possédés Horlas (cf. chapitre *Religions* p 284).

Si la population romaine vit dans la terreur, l'économie n'en est pas moins florissante. Le Vatican encourage le commerce maritime, l'industrie militaire, la reconquête de la technologie et l'art sacré.

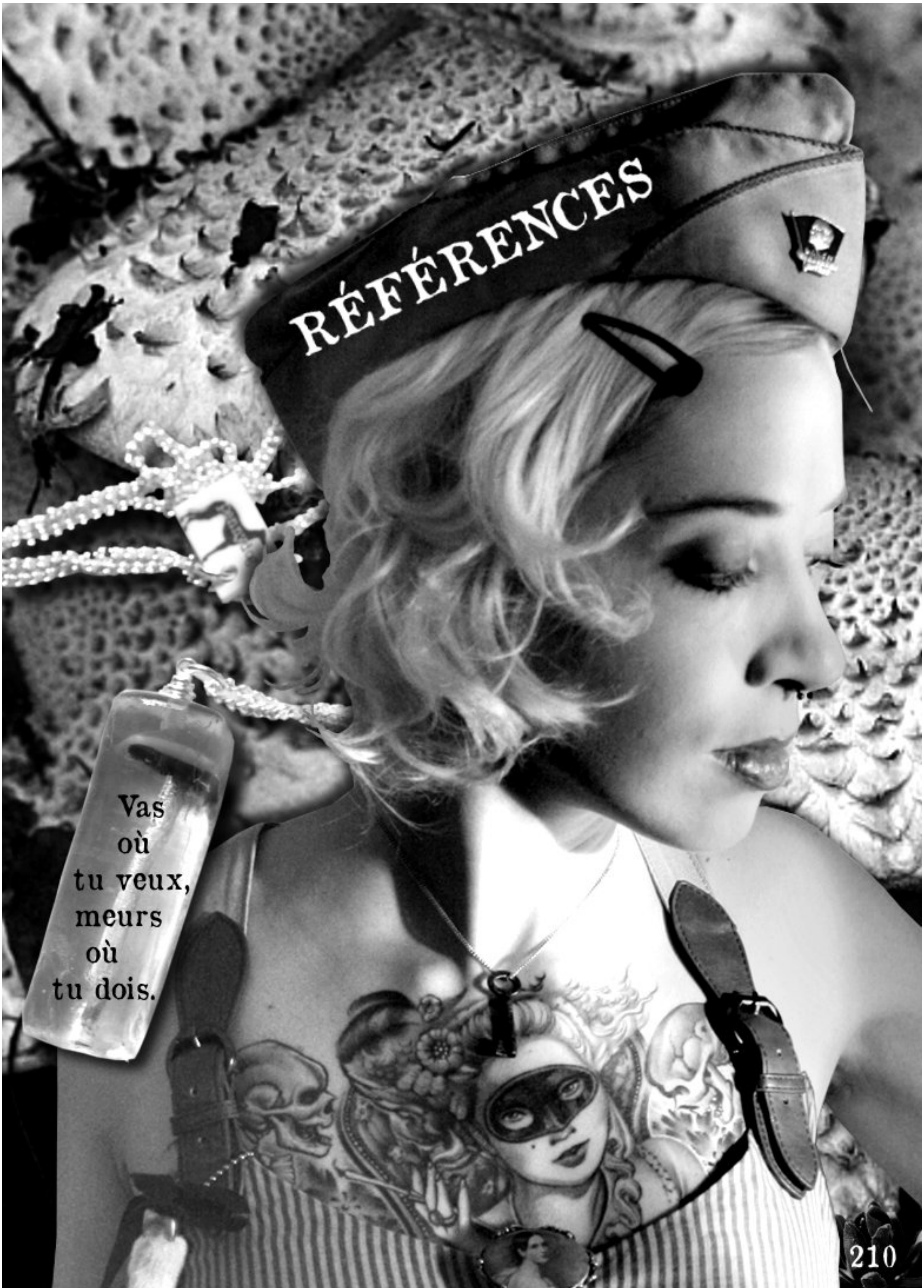
D'importantes communautés non chrétiennes sont même tolérées dans l'enceinte des États Pontificaux. D'aucuns pensent que le Pape se garde sous le coude des populations à racketter, de futurs boucs émissaires. Ou prépare un génocide. D'ores et déjà, des mesures sont prises pour limiter la liberté de culte. Par exemple, la Mosquée Centrale de Rome est le seul lieu où les musulmans sont autorisés à prier. C'est aussi l'Ambassade des Royaumes Mèdes.

Malgré son aura sinistre, Rome reste la ville diplomatique par excellence. De nombreux traités internationaux sont signés dans son enceinte. Mais le durcissement du régime pourrait en détourner les ambassadeurs au profit de Florence ou de Barcelone, cités plus tolérantes et tout autant prestigieuses.

L'Abbé Solenius de Syracuse, ecclésiastique amoureux de la bonne chère

L'Abbé Solenius aime profondément Dieu. Mais il aime tout autant la bonne chère et les éphèbes concupiscents. Depuis quelques temps, l'Inquisition fourre son nez partout et cela signifie la fin de la bonne époque. Solenius n'ose plus sortir de sa villa romaine. Si les façades extérieures sont austères, jalonnées de lugubres statues du chemin de croix, la cour intérieure est le siège des orgies les plus joyeuses de Rome. Le jour, la belle église sise dans le mur d'enceinte accueille les fidèles par sa porte extérieure. La nuit, elle accueille les amoureux avinés par sa porte intérieure.

Solenius sait trop bien que ce stratagème ne fonctionnera pas éternellement. Il envisage de déménager à Florence où les paroissiens sont moins maussades. Mais le trajet promet d'être long et périlleux. Il lui faudrait trouver des compagnons de voyage pour rendre son périple sûr. Et si possible pas des tristes sires...


RÉFÉRENCES
Vas
où
tu veux,
meurs
où
tu dois.
210

Jeux de rôles

Le style et le game design d'*Inflorenza* s'inspire de glorieux ancêtres aussi bien que de ténors de l'avant-garde.

Seth Ben-Ezra / *Dirty Secrets*
Pour son partage de l'autorité, pour les qualités et les défauts du jeu.

Christoph Boeckle / *Innommable*
Pour l'horreur indicible et le bonheur de faire mal à son personnage.

Rebecca S. Borgstrom / *Nobilis*
Pour son aboutissement artistique et son dépassement des limites ludiques.

Carlos B. García Aparicio / *Anima : Beyond Fantasy*
Pour son ambition, sa liberté, ses héros surpuissants. Et pour ses défauts.

Matthew D. Grau, Fraser McKay / *Cthulhutech*
Pour la transposition futuriste de l'horreur indicible, pour ses mechas.

Fabien Hildwein / *Monostatos*
Pour ses héros libérateurs, son style et la symbolique de l'environnement.

Ben Lehman / *Chivalric Tragedy at the Utmost North*
Pour le game design, le ritualisme, la tragédie et les victoires à la Pyrrhus.

Sandy Petersen & co. / *L'Appel de Cthulhu*
Pour l'horreur indicible, HP Lovecraft, Shub-Niggurath, le Roi en Jaune.

Johan Scipion / *Sombre*
Pour la gestion de l'horreur et l'épure technique. Voir *Millevaux Sombre*.

Frédéric Sintes / *Prosopopée*
Pour le partage de l'autorité, le rapport homme / nature, objet / mémoire.

John Wick & co. / *Les Secrets de la Septième Mer*
Pour les histoires de cour, de cape et d'épée, le folklore et le game design.

Littérature

Si l'univers de Millevaux est avant tout une agrégation de folklores, *Inflorenza* s'appuie sur des références littéraires et en recherche la saveur.

William Burroughs / *Le Festin Nu*
Folklore de la drogue, machines à orgones, horreur organique, absurdité.

Bertolt Brecht / *La vie de Galilée*
Obscurantisme, religion, science, Renaissance, idéaux, sacrifice et lâcheté.

Maurice Druon / *Les Rois Maudits*
Dynasties, Histoire, trahison, féodalité, tragédie, religion, peuples et rois.

Umberto Ecco / *Le Nom de la Rose*
Obscurantisme, dédales, bibliothèques, hérésie, inquisition, superstition.

Gabriel García Márquez / *Cent ans de solitude*
Réalisme magique, folklore rural, personnages charnels et hauts en couleur.

Homère / *L'Iliade*
Héros orgueilleux, tuant des adversaires par centaines, défiant les Dieux.

Robert E. Howard / *Conan*
Héros barbares appelés à devenir roi, combats épiques, monstres hideux.

Howard P. Lovecraft / *Démons & Merveilles*
Dark fantasy, onirisme, voyages étranges, Entités Mythologiques et folie.

Georges R.R. Martin / *Le Trône de Fer*
Féodalité, famille, clan, trahisons, violence, ambigüité morale, tragédie.

Robert Merle / *Malevil*
Apocalypse, ruralité, communauté, révolution morale, sectes, bravoure.

Marion Zimmer Bradley / *Les Dames du Lac*
Quête du Graal, chevalerie, sorcellerie, druidisme, christianisme, sexualité.

Filmographie

Si l'univers d'*Inflorenza* en appellera en priorité à vos propres fantasmes, quelques références cinématographiques vous donneront une idée des partis pris visuels et stylistiques.

Bryan Singer / *X-Men*
Surhommes vivant en secret parmi les hommes, dilemmes liés au pouvoir.

Kenneth Branagh / *Frankenstein*
La souffrance d'être un monstre, la haine des foules superstitieuses.

Patrice Chéreau / *La Reine Margot*
Guerres de religion, alcôves du pouvoir, splendeurs et misères de la cour.

Richard Loncraine / *Richard III*
La main basse sur le pouvoir par les hommes les plus cruels. La tyrannie.

John Hillcoat / *La Route*
La difficulté de garder un sens moral dans un monde dévasté et anarchique.

Klaus Kinski / *Aguirre, la Colère de Dieu*
L'homme à l'assaut de la nature, l'orgueil, la perdition, le délire mystique.

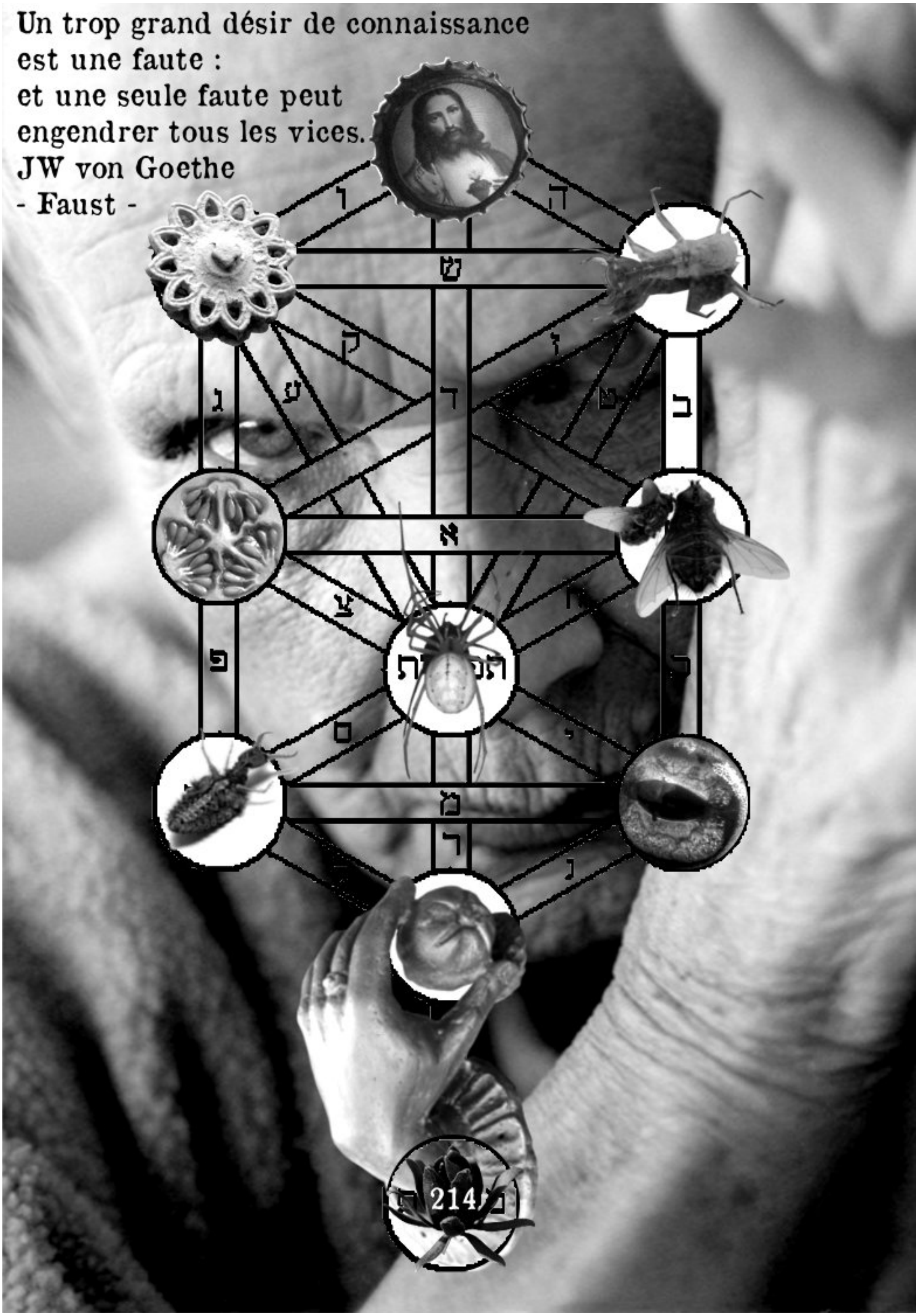
Ian Kounen / *Blueberry*
Western, chamanisme, entités mythologiques, salopards, drogues, sexualité.

Hayao Miyazaki / *Le Voyage de Chihiro*
Les étrangetés, spectres et rêves éveillés auxquels l'égrégore donne vie.

Hayao Miyazaki / *Nausicaa de la Vallée du Vent*
Le rôle bénéfique de la corruption, l'orgueil des hommes, la nature folle.

Hayao Miyazaki / *Princesse Mononoke*
Les hommes contre la nature, les déités sylvestres, la sauvagerie, le progrès.

Apichatpong Weerasethakul / *Tropical Malady*
Jungle, chamanisme, sensualité, visions mystiques, chasse, prédateur, proie.


Un trop grand désir de connaissance
est une faute :
et une seule faute peut
engendrer tous les vices.
JW von Goethe
- Faust -

BD-graphie

Andreas / *Rork*
Audace visuelle, mélange des genres, steampunk, horreur lovecraftienne.

David Chauvel et Jérôme Lereculey / *Arthur*
Vision celtique de la légende arthurienne, chevalerie, héroïsme et barbarie.

Emmanuel Civiello / *La Graine de Folie*
Fantasy noire, féérie, celticisme, fomoriens, fin d'un monde, corbeaux.

Didier Convard et Christian Gine / *Neige*
L'Europe polaire post-apocalyptique. Un des fondements de Millevaux.

Guy Davis / *Le Marquis*
Horreur organique, Renaissance. L'Enfer de Dante et la comedia dell'arte.

Stephen Desberg et Enrico Marini / *Le Scorpion*
Cape et épée, intrigue religieuse, héros et méchants charnels, passionnés.

Jean Dufaux et Grzegorz Rosinski / *La Complainte des Landes Perdues*
Fantasy crépusculaire, environnement hostile, salauds, martyrs, courtisans.

Jean Dufaux et Béatrice Tillier / *Le Bois des Vierges*
L'homme est un loup pour l'homme, l'homme est un loup pour le loup.

Hermann / *Jeremiah*
Western post-apocalyptique, niveaux de technologies, morale et cruauté.

Yukito Kishiro / *Gunnm*
Cyberpunk post-apo, de l'égrégore en tant que chi, psychométrie.

Mike Mignolia & co. / *Hellboy*
Horreur indicible, steampunk, pulp, folklore du monde, égrégore, déités.

Lionel Richerand / *Dans la forêt*
Conte noir, cryptozoologie, féérie, égrégore, symbioses végétales, onirisme.

Discographie

Mon livre *Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres* constitue une base de choix pour sonoriser *Inflorenza*. Voici quelques suggestions.

Bloody Panda / *Pheromone*
Drone lyrique et rituel, incantatoire, cyclopéen, démoniaque, assyrien.

Brame / *La nuit, les charrues*
Post-americana rurale, écorce de cordes qui labourent la nuit noire.

Boris / *At last feedbacker*
Drone shoegaze éthéré profond comme les lacs, dense comme les forêts.

Candlemass / *Nightfall*
Doom metal épique au chant clair, tragédie héroïque et hallucinée.

Current 93 / *Aleph*
Dark folk électrisé et prophétique, folklore de kaballe et de pleine lune.

Empyrium / *Weiland*
Dark folk germanique à la lueur de la pleine lune, au cœur de la forêt.

Fall of Efrafa / Trilogie *Owsla* / *Elil* / *Inle*
Post-hardcore forestier enfiévré et épique, souffrance en progression.

Jesu / *Heartache*
Post-indus halluciné entre l'enfer des ruines et la beauté du ciel.

Diamanda Galas / *Divine Punishment & Saint of the Pit*
Chant gothique polymorphe, imprécation de poésie et de magie noire.

Im Dunkeln / *Den Hellige Skogs Hemmeligheter*
Post-black metal ambient à claviers, le feu, la glace, les hordes et la forêt.

Monastère de Gyuto / *Tibet – La Voix des Tantra*
Chants sacrés diphoniques, rituel de l'horreur cosmique, temple caverneux.

Moonsorrow / *Tulimyrsky EP*
Viking metal, bataille épique et sanglante au bord des fjords glacés.

Mozart / *Requiem*
Opéra et grande messe pour héros tragiques, serial killers et morts-vivants.

Nadja / *Radiance of Shadows*
Drone shoegaze, lente procession du Roi en Jaune à la fin du monde.

Neurosis & Jarboe / *sans titre*
Parcours mystique et post-hardcore d'un chant féminin à bout de souffle.

Om / *God is Good*
Drone / doom / dub orientalisant, ouvrant les portes de la perception.

Paganini / *Concertos*
Furie des violons pour allumer la flamme du Millevaux Renaissance.

Primordial / *To the nameless Dead*
Pagan metal révolutionnaire pour combattre au soir de la chute de Rome.

Shora / *Malval*
Post-rock minimaliste et lumineux pour une sublime perdition en forêt.

Skepticism / *Stormcrowfleet*
Doom metal tellurique, appel caverneux des entités mythologiques.

Sophia / *Deconstruction of the World*
Dark ambient orchestral le jour de sortie de l'abri antiatomique.

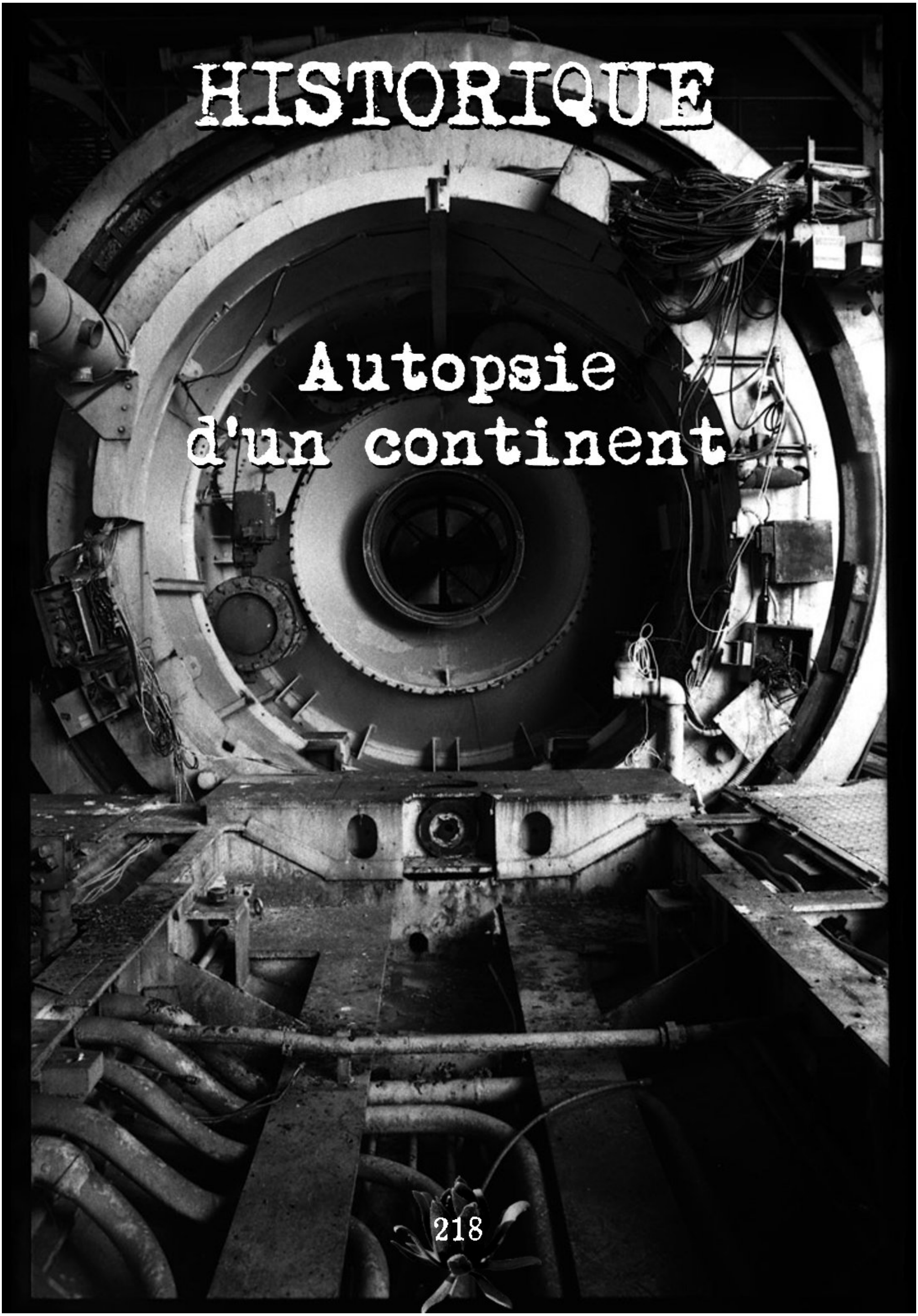
Therion / *Vovin*
Metal symphonique avec chœurs féminins lyriques, orchestration racée.

Neil Young / B.O. du film *Dead Man*
Post-americana acoustique pour western sous peyotl et quête initiatique.

Nors'klh / *La Haine Primordiale : Préface au Néant*
Electro pour l'avènement des futurs tyrans et des anciennes menaces.

HISTORIQUE

Autopsie d'un continent



"Ce sont les vainqueurs qui écrivent l'histoire.
Mais ils n'ont rien écrit du tout."

La Préhistoire : « le Massacre des Cavernes ».
Les hommes de Cro-Magnon et les hommes de Neandertal se côtoient en Afrique. Les hommes de Neandertal sont plus intelligents mais moins forts et se reproduisent beaucoup moins vite. Ils sont quasiment anéantis par les hommes de Cro-Magnon, qui deviennent la race dominante sur Terre. Les Neandertal survivants profitent de leur ressemblance physique avec les Homo Sapiens pour survivre parmi eux dans la clandestinité. Les deux espèces ne sont pas interfertiles.

Histoire contemporaine :
Les Neandertal occupent de nombreux postes importants dans la société humaine. Ils sont organisés en loges secrètes regroupées sous le terme de "Confrérie des Masques d'Or". Léonard de Vinci, Jules César, Vasco de Gama, César Borgia, Aleister Crowley ou encore Albert Einstein auraient été des Neandertal.

1942 : « La conférence de Cambridge ».
Réunion secrète de Neandertal du monde entier. Ils identifient Hitler comme chef de la Loge Noire, une secte Neandertal dont le but est d'anéantir la race humaine. Ils décident que son projet est démentiel et mettent toute en œuvre pour que l'Allemagne perde la guerre.

2020 apr. J-C :
L'Europe devient un Etat fédéral. Mr. Sarkozy en devient le premier président.

2100 apr. J-C :
Création d'un Etat semi-indépendant sur la Lune, sous tutelle Européenne. Début de la colonisation de Mars, sous tutelle américaine. Les stations orbitales sont légion et dépendent de différents pays.
Sur Terre, le réchauffement climatique et la pollution font des ravages. Les Etats- Unis capitalistes et la Chine communiste n'ont toujours pas ratifié le protocole de Kyoto. L'Europe, en revanche, pratique une politique de développement durable. En Afrique et au Proche-Orient, la pénurie d'eau
engendre des guerres sanglantes pour le contrôle des ressources.
La Méditerranée diminue en volume du fait de l'irrigation effectuée sans contrôle sur ses fleuves affluents.

2120 :
La Suisse se retire de l'Union Européenne (elle n'y aura adhéré que 30 ans) et instaure une dictature environnementale sur son territoire. Les pays du Maghreb sont acclamés pour leurs régimes démocratiques, alors que le reste de l'Afrique et du Proche Orient croule sous les dictatures islamistes ou tribales.
La vente d'organes est reconnue comme légale aux USA.

2130 : Le Crack de Qatar.
L'ONU annonce officiellement l'épuisement total des énergies fossiles de la Terre. Une guerre civile éclate sur Mars. De nombreuses stations orbitales s'affranchissent de leurs Etats tutélaires. L'Europe roule à 100% aux biocarburants. 70% de l'électricité produite provient d'énergies renouvelables.

Développement de la « technologie éternelle » : l'innovation se tourne résolument vers la durabilité des objets et de leurs énergies. On conçoit des piles et des ordinateurs avec plusieurs siècles d'autonomie.

2140 : 3ème Guerre Mondiale.
Motivation principale : le contrôle des ressources énergétiques et alimentaires. Les Etats-Unis s'allient à la Chine.

2145 : la coalition sino-américaine gagne la Guerre.
Les perdants sont démilitarisés. L'Europe de l'Ouest passe sous contrôle américain et l'Europe de l'Est sous contrôle chinois. L'Europe perd son siège à l'ONU mais reste un gouvernement fédéral, mis sous tutelle pour une durée indéterminée.

2150 : début du plan « Grenier Planétaire ».
Les vainqueurs imposent à l'Europe de développer l'agriculture de la façon la plus intensive possible avec trois finalités : nourriture, matière première,
énergie. Evidemment, les Etats-Unis et la Chine en prélèveront une majeure partie, car leur propre environnement, complètement sinistré, est inapte à leur assurer l'autosuffisance.

2160 :
La montée progressive des eaux, due au réchauffement climatique, a complètement refaçonné les littoraux du monde entier. Irvin Martin-Schlauss établit une corrélation entre la recrudescence des évènements sismiques et l'effet de serre. La Lune est un Etat indépendant.



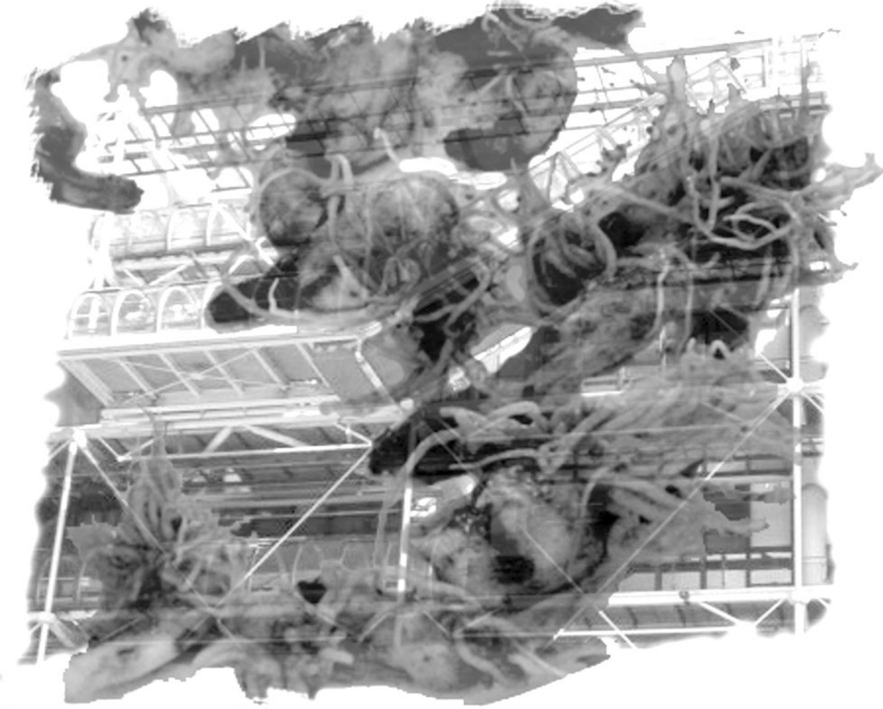
2170 :
Les Etats d'Amérique du Sud refusent toute ingérence des USA. La religion inca connaît un grand renouveau. Le Japon est le pays qui compte le plus de stations orbitales. La Lune passe sous son contrôle. Grande mortalité (famine, épidémies) en Afrique et en Asie. L'Europe n'est plus qu'une vaste
ferme. Elle conserve son gouvernement, qui collabore plus ou moins de bonne grâce avec l'occupant. Début de la Guerre Froide entre les USA et la Chine.

2175 :
L'innovation génétique est déclarée « priorité nationale » en Europe. Les champs de maïs font dix mètres de haut, le cochon moyen pèse 800 kg.

2180 :
Seung Kevorkian, d'origine sino-roumaine, devient gouverneur d'Europe de l'Est. Complètement corrompu par Shub-Niggurath, il manœuvre pour
influencer la recherche en génétique.

2182 :
Naissance du mouvement nationaliste Néo- Russia qui vise à faire renaître la Russie de ses cendres. Néo-Russia entame des actions de bioterrorisme à
grande échelle : la Panlèpre ravage la Sibérie de part en part.

2185 :
Début des recherches sur la mémoire cellulaire en Suisse. L'énigmatique Gustav Yelking devient président de l'Europe.



Ce diplomate doté d'un charisme inouï, freine l'influence des USA et de la Chine. Il a un goût prononcé pour les costumes de couleur jaune. En réalité, il est un avatar d'Hastur, bien décidé à plonger le monde dans le Chaos. Il fonde l'Ordre K, financé par des multinationales. Cette agence terroriste va agiter l'Europe jusqu'en 2200, sous couvert d'activités intégristes ou nationalistes.

2187 : Le dernier tabou.
Léopold Grümberg élabore un procédé visant à recycler les cadavres en nourriture humaine. Son brevet est refusé par les USA : « L'Europe peut encore nous nourrir pendant 1000 ans ».

Face à la sinistrose qui gagne leur pays, les jeunes américains se réfugient dans des réalités virtuelles toujours plus innovantes. Développement de la technologie emocore, qui permet de télécharger des émotions réelles ou simulées. Eu égard aux nombreux cas d'accidents, seuls les USA légalisent l'emocore.

2190 :
Lord Aldous Chamberlain élu premier ministre du Royaume-Uni. Il s'agit d'un Neandertal, chef de la Loge de Cinabre, qui vise à plonger l'humanité dans le marasme pour se venger du Massacre des Cavernes

2195 : Darmancourt président de la France.
Il est secrètement opposé à l'ingérence américaine et met en place des mouvements de résistance et de sabotage. William Patterson est nommé Gouverneur d'Europe de l'Ouest. Contrarié entre son patriotisme américain et son admiration pour l'Europe, il peine à gérer la collaboration entre les deux nations et sombre rapidement dans la paranoïa.

2197 :
Des Neandertal de la Loge de Cinabre, infiltrés dans le mouvement Néo-Russia, créent un virus qui attaque les fonctions mémorielles du cerveau humain. Ils y ajoutent un cocktail d'agents mutagènes touchant spécifiquement la race humaine et pas les Neandertal. Ils fixent le tout dans une bombe nommée "Alexandre II". Son explosion pourrait provoquer des ravages à l'échelle d'un continent.

2198 :
Lord Aldous Chamberlain s'empare de plusieurs missiles Alexandre II. Il en équipe secrètement plusieurs appareils de la Royal Air Force.

> En Europe de l'Est, de nombreux incidents génétiques sont répertoriés sous le nom de "Plaies de Budapest".

En Europe de l'Ouest, les champs de maïs font 15 mètres de haut. Les cochons ne sont plus que de gigantesques masses de chair sans yeux et sont élevés dans des cuves de liquide physiologiques.

2200 : "C-Day : le Jour de la Crise".
Les relations entre l'Europe et ses occupants sont au plus mal.
Réunion de crise le 22 novembre, dans un abri anti-atomique sous l'Elysée, entre Darmancourt, Lord Chamberlain, Gustav Yelking, Seung Kevorkian et William Patterson. Cette réunion tourne au désastre.
Ce collapsus diplomatique entraîne une Blitzkrieg nucléaire dans les minutes qui suivent. Les missiles nucléaires et thermiques pleuvent sur l'Europe, déclenchant, entre autres cataclysmes, une activité sismique et volcanique digne de l'Ere Primaire. Lord Chamberlain lâche plusieurs missiles "Alexandre II" sur l'Europe. Des créatures abjectes s'échappent des laboratoires génétiques en flammes. C'est la fin de la civilisation européenne.

2201 :

Les quelques survivants sortent de leur abri antiatomiques. Les effets des Missiles Alexandre II se font sentir : beaucoup éprouvent des symptômes proches de la Maladie d'Alzheimer. La radioactivité provoque d'horribles mutations physiques. Quand ils arrivent à la Surface, ils se rendent compte que la végétation a repoussé. Mais sous une forme grouillante et nuisible. L'air est presque irrespirable, une chape de nuages chimiques recouvre le ciel entier. Un rescapé, en sortant de son abri antiatomique dans le Massif Central, contemple le paysage. Les secousses sismiques ont complètement bouleversé le relief. Il déclare alors : "Mes amis, ce n'est plus la France que nous avons sous les yeux : c'est Mille Vaux !".





HISTORIQUE-2ème partie :
DEUX SIECLES D'ENFER VERT



Satisfait du devoir accompli, Gustav Yelking, alias le Roi en Jaune, disparaît de la circulation. Ou plutôt, il redevient Hastur et retourne bouillonner sur Aldebaran la rouge, jusqu'au jour où les astres seront à nouveau propices (et ils le seront 200 ans plus tard... A suivre).

Seung Kevorkian retourne en Roumanie et devient un nosferatu, fondant une lignée de vampires entièrement dévoués à Shub-Niggurath.

Shub-Niggurath étend son essence à travers tout le sous-sol de Millevaux...

« L'Europe ne répond plus. Elle ne pourra plus vous nourrir. Je vous recommande de ne pas céder à la panique » : voici en gros les termes du président américain Walter Jones III lors de son dernier discours officiel avant son suicide.

2201 : Réveil des Cruach'on, les Vers Architectes.

Ces créatures surgies d'une autre dimension avaient asservi l'humanité pendant la Préhistoire, avant d'être plongées dans un profond sommeil au sein de leurs cités souterraines. Les secousses sismiques commencent à les réveiller. Ils mettront 200 ans pour reprendre leurs activités.

2202 : La Chute de Paris.
La bombe à impulsions paradoxales lancée sur Paris par la Chine ouvre une faille dimensionnelle. Les Hapts, des créatures extra-dimensionnelle, envahissent la surface mais ne peuvent accéder aux souterrains ou sortir de l'agglomération.

La Surface est déclarée zone interdite, les habitants se réfugient dans le gruyère souterrain et rebâtissent une nouvelle ville : Métro, qui deviendra la ville à la fois la plus peuplée et la plus anarchique de Millevaux. Être banni à la surface est le pire châtiment qui puisse exister.
2203 : Suicide de Lord Aldous Chamberlain.
2% des européens ont survécu (le pourcentage est identique pour les Neandertal). Les dernières infrastructures et ressources encore debout sont la cible de revendications et de pillages. L'Italie et la France se disputent le Delta du Rhône. La guerre se conclura à coup de missiles thermiques : le Delta du Rhône n'appartiendra à personne et deviendra un no man's land.
Aucun gouvernement n'arrive à se reformer, l'anarchie est partout. Exception notable de la Suisse, qui ferme ses frontières et accueille les réfugiés avec du plomb.

2204 :
Guerre civile aux USA, en Chine et au Canada.
La superficie des terres arables dans ces pays a été divisée par 50 depuis l'an 2000. En cause : la pollution des sols, l'assèchement des nappes phréatiques, l'extension incontrôlable des villes et des industries, le laisser-aller depuis l'époque « Grenier Planétaire ». C'est donc une armée de crève-la-faim qui assiège Washington. « Nous avons un plan, annonce la Maison Blanche. C'est une épreuve que Dieu nous envoie. Les moins utiles d'entre nous doivent mourir pour laisser la place aux élites, qui ont mérité leur nourriture ».



2205 :
L'Ere Fratricide. Elle durera 5 ans aux USA, décimant la population.
En Europe, les tentatives de défrichage échouent : la flore qui s'est développée est trop agressive. Quelles en sont les causes ? Les bombes mutagènes ? Une adaptation spontanée à un environnement hostile ? Des spores échappées des laboratoires de recherche génétique ? L'essence de Shub-Niggurath qui pervertit tout ?

2210 : Soleil Vert.
Tel est le nom du nouvel aliment universel en tablettes que distribue le gouvernement américain pour rétablir la paix civile. La recette est secrète et le peuple, trop heureux de remplir son assiette, ne pose pas de questions. Bientôt, seules les couches les plus riches de la société auront accès à d'autres types d'aliments, comme des micro-algues ou des steaks de bactéries agglomérées.
2215 :
La Chine résout ses problèmes de malnutrition en annexant toute l'Asie de l'Ouest pour en faire son grenier à riz. Les scientifiques du Parti découvrent l'influence de Shub-Niggurath en Europe et font en sorte que l'« Incident Naturel » ne se reproduise pas en Asie de l'Ouest.

2216 :
Des tentatives de communautés échouent en Europe. Faute de pouvoir défricher, aucune agriculture n'est possible : l'humanité devra vivre de chasse et de cueillette. Mais les proies sont souvent plus dangereuses que les chasseurs... L'amnésie collective gagne la population entière et elle est héréditaire. Troubles de la mémoire à court terme, effacement de la mémoire à long terme.



On oublie rapidement comment utiliser les technologies les plus développées. Les quelques archives techniques qui subsistent sont inexploitables car ceux qui les consultent sont trop mentalement diminués.

2217 : le Mur de la Honte.
Les USA et la Chine ont été contactés à plusieurs reprises par des européens qui réclamaient de l'aide. Voici leur réponse : ils érigent un gigantesque mur de béton à charge électromagnétique autour de l'Europe, la coupant du reste du monde. Les nuages chimiques au-dessus de Millevaux coupent toute communication satellite et le mur fait le reste. Des croiseurs sur l'Atlantique et des régiments au pied des Monts Oural s'assurent que rien ni personne ne sort.
Millevaux s'étend du Maghreb à la Scandinavie, de l'Angleterre aux Monts Oural, d'Israël à la Mer Noire. Les USA la renomment « Wilderness » ou « Le Cauchemar de Thoreau ».
Toute incursion sur ce territoire est illégale et punie de mort. C'est le début d'un blackout de 180 ans.

2218 :
Fondation du Centre Espoir, laboratoire de recherches avancées en Suisse, dont le but est d'améliorer la vie sur Millevaux. Elaboration d'un sérum activateur de la mémoire cellulaire (mémoire stockée dans l'ADN des mitochondries). Le sérum est distribué aux élites suisses, les sauvant du Syndrome de l'Oubli. La Suisse ferme encore plus ses frontières et ne diffuse pas le sérum à l'extérieur.

2220 :
La Confrérie des Masques d'Or déclare la Loge de Cinabre hors-la-loi. Ses derniers membres sont assassinés.

Les Confrères, qui n'ont pas de problème d'amnésie, s'engagent à aider les humains à rebâtir une civilisation, tout en gardant leur existence secrète.

2230 : La France compte 2 millions d'habitants.
La plupart des technologies du deuxième millénaire sont hors d'usage (ou impossibles à assimiler par les humains). Il subsiste cependant des objets mécaniques ou électriques dotés de « technologie éternelle ». La forêt recouvre le continent entier, à l'exception notable du No Man's Land (ancien delta du Rhône), du nord de la Scandinavie (trop froid) et de Venise (entourée d'un désert de sel depuis le retrait de la Mer Méditerranée).

2240 : Fondation douloureuse de la Caste des Veilleurs,
société secrète humaine qui a pour but de traquer et détruire les Horlas.

2243 :
En suisse, le clone du Patriarche du centre Espoir succède à son original. C'est le début d'une dynastie clonique de scientifiques en suisse. Les clones disposent de la mémoire de leurs originaux grâce au Sérum de mémoire cellulaire.

2245 :
Le peuple américain découvre que le Soleil Vert est fabriqué avec les cadavres humains selon le procédé de Léopold Grümberg. Après quelques
mouvements d'humeur, la population se calme et se résigne à continuer d'en manger plutôt que de mourir.

2250 :

Disparition de toute société civilisée en Europe, hormis la Suisse (renommée Confédération Helvétique) et la Scandinavie.

2270 :

L'origine de Millevaux a disparu de la conscience collective. Pour les gens, la forêt est présente de toute éternité. On ne sait pas expliquer l'origine des artefacts et des archives technologiques. On les appelle des Reliques.

2280 :

Disparition quasi-totale des grandes religions monothéistes à Millevaux, remplacées par 60% d'ignorance du divin, 5% d'athéisme, 30% de paganisme et d'animisme et 5% de culte voué aux Horlas.



2320 :

Menée clandestinement par les Confrères, la civilisation humaine se rebâtit lentement sur un modèle féodal autour de la Mer des Tyrans (ex- Méditerranée). Ce sont des gens qui se font passer pour nobles (en usurpant des noms illustres) qui tiennent les rênes du pouvoir. Contacts brefs avec le continent africain, qui a rejeté le modèle occidental pour retourner au tribalisme. L'anarchie demeure toujours en Europe du Nord. Il est rare de rencontrer une communauté organisée de plus de 2000 personnes.



2340 :
On recommence à manufacturer des outils d'un niveau technologique médiéval. Certaines élites ont accès à des reliques comme des ordinateurs ou des véhicules à moteur. Cependant ils ont bien du mal à les conserver en état de marche !

2350 :
La communication entre grandes villes s'établit par les Voies Déchues (anciennes autoroutes pas entièrement couvertes de forêt).

2355 :
La religion catholique renaît de ses cendres et s'associe à la noblesse régnante.

2360 :
Fondation de la cité démocratique de Lugdunum (ex-Lyon), de Moutarde (ex-Dijon) et de la cité seigneuriale d'Axe-en-Vengeance.

2370 : Troubles séditieux en Asie de l'Ouest.
La Chine, forcée de se concentrer sur ses vassaux, annule son projet d'annexion du Japon

2380 :
Plusieurs grandes civilisations de type antique ou début renaissance se côtoient.

2383 : Indépendance de Mars.
C'est la fin d'une longue guerre civile avec les USA. Les colons ont gagné la guerre en faisant appel à des forces occultes (Opération Ultima Thulee, invocation de Shub- Niggurath sur Mars).

2385 : Innocent XVIII,
Neandertal et chef de la Loge Noire est sacré pape à Rome. Il est entièrement corrompu par Shub-Niggurath.

2386 :
Le colonel Boutefeu fonde une ville- garnison à Noirmont-Ferrand, en face des Morts- Plateaux, zone hantée par les Horlas

2390 : Retour du Roi en Jaune
dans les profondeurs de Metro. Il se manifeste lors du Mardi-Gras.

2391 : La Caste des Nettoyeurs,
une secte nihiliste, massacre les pauvres et les infirmes dans la cité de Métro, avec l'approbation des Notables de la ville.

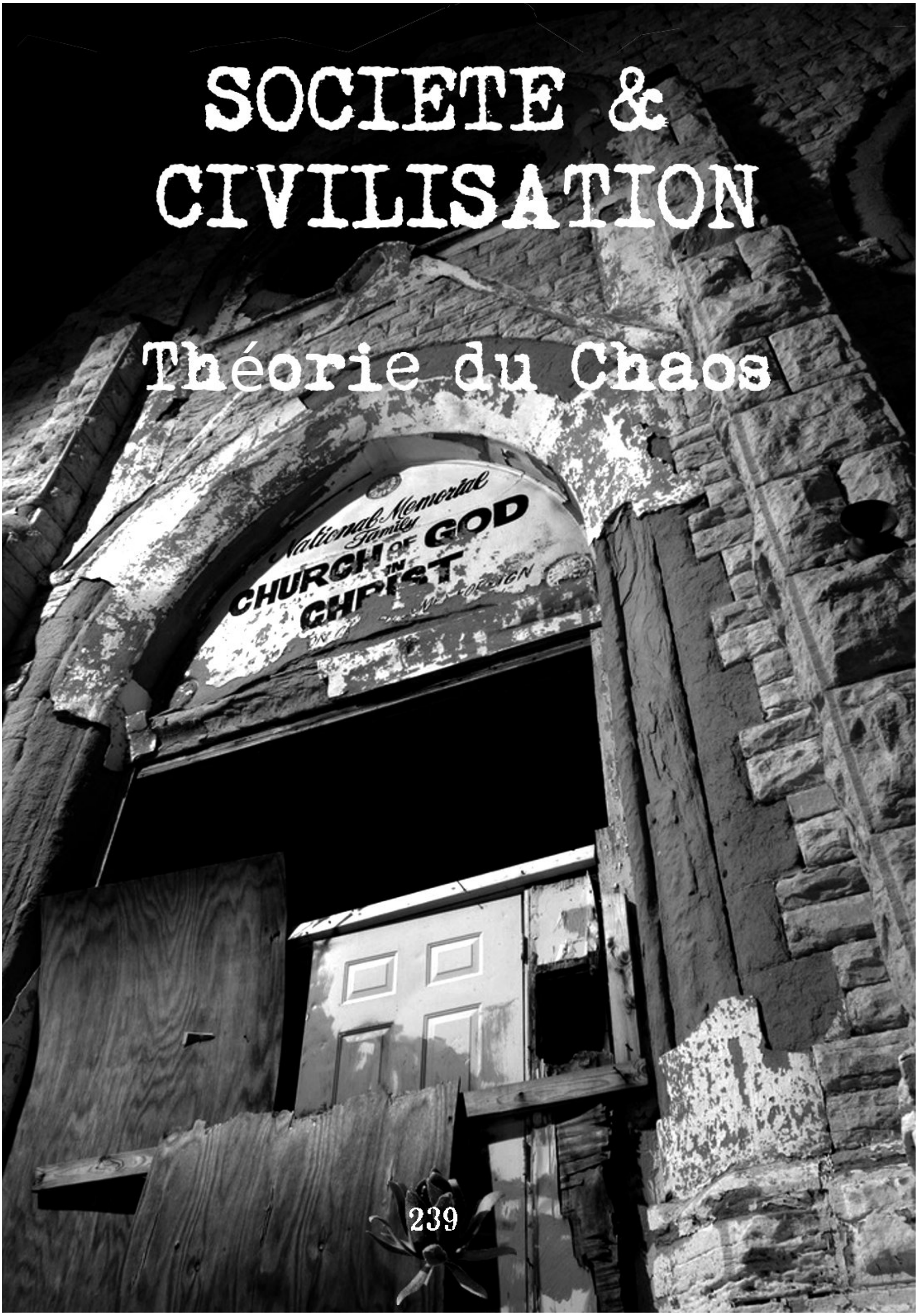
2397 : L'émission emocore « Videodrone »
envoie des citoyens américains dans Millevaux, câblés et emocore et rediffusés 24h/24h. Diffusée sur la Matrice Clandestine, Videodrone aura des millions d'otaku
à travers le monde.

2400 :
L'Ere
Forestière.
Début du jeu.



SOCIETE & CIVILISATION

Théorie du Chaos





C'était l'autre soir à Marly-Gomont, la centrale des caravanes. On descendait un godet à l'Estaminet Croûtepaille, la bière de lichen est pas raquante ces derniers temps, on en profitait... Y'avait Bernusse, y'avait Manu, y'avait le Balafré, y'avait Rousse- Moustache. Et y'avait moi.

Un type rentre. L'air d'un voyageur, comme y'en a palanquées à Marly. Un petit gros, le crâne nu comme un sein de vierge, un genre de chemise à carreaux de boucher. Et pis une chaîne de vélo toute rouillagée au licol. Et pis un pied-bot aussi. J'te l'dis passque ça pourrait avoir une espèce d'importance.

L'avait l'air sympa, l'gazier. V'là-t-y qui nous paie une pinte et pis dans la foulée on taille une bavette. Y nous raconte les nouvelles de Métro, de Relents, on lui parle de Noirmont-Ferrant où c'qui compte traîner ses guêtres. Genre vraiment le chic bonhomme, Hadjo-Lazari qu'il a dit s'appeler. On continue à discuter le bout de gras, tous bien humectés et l'cœur en joie qu'on est. Et pis au bout d'un moment, Hadjo-Lazari, qu'à pas arrêté de sourire comme un pape tout au long d'la soirée, v'là-t-y qui s'rembrunit

Y nous demande :
« Au fait, maintenant qu'on a fait connaissance, vous pourriez m'dire au moins vos blases ? »

Sûr qu'nous on lui dit nos blases alors, la belle affaire.

Le type y sort un papelard tout froissé d'son larfeuil et qu'il s'met à le bouquiner. Nous, tous nigauds de la lecture qu'on est, on l'regarde faire, sans piger c'que sa bafouille raconte. V'la-t-y qui commence à énumérer nos blases.
« Bernusse... non... Rousse-Moustache... non... Le Balafré... ».

Alors il ouvre des yeux touts ronds comme un greffier qu'aurait ferré une musaraigne et v'là-t-y qui s'lève... Nous on le regarde comme des couillons qu'on est, on attend.

Alors ce con, il saute su'l'Balafré, il le plaque sur la table, il lui colle tout son poids sur le dos et avec sa chaîne de vélo, il lui chope le cou comme tu choperais un lapin ! Y serre comme une brute, l'Balafré s'débat comme y peut, y gueule un grand coup et pis crac, un bruit sale, son cou y pète !

Hadjo-Lazari lâche le Balafré, qui s'vautre par terre, tout bleu. Nous, on sort nos surins. Mais pas fous, on attaque pas le type. Il a zigouillé l'Balafré comme tu descends une binouze, quand même !

Moi, j'y demande : « Mais t'es vraiment cintré d'la cafetière ! Pourquoi tu l'as buté ? ».
Et l'autre me répond, tout calme : « Désolé, les gars, il était sur ma liste. ».

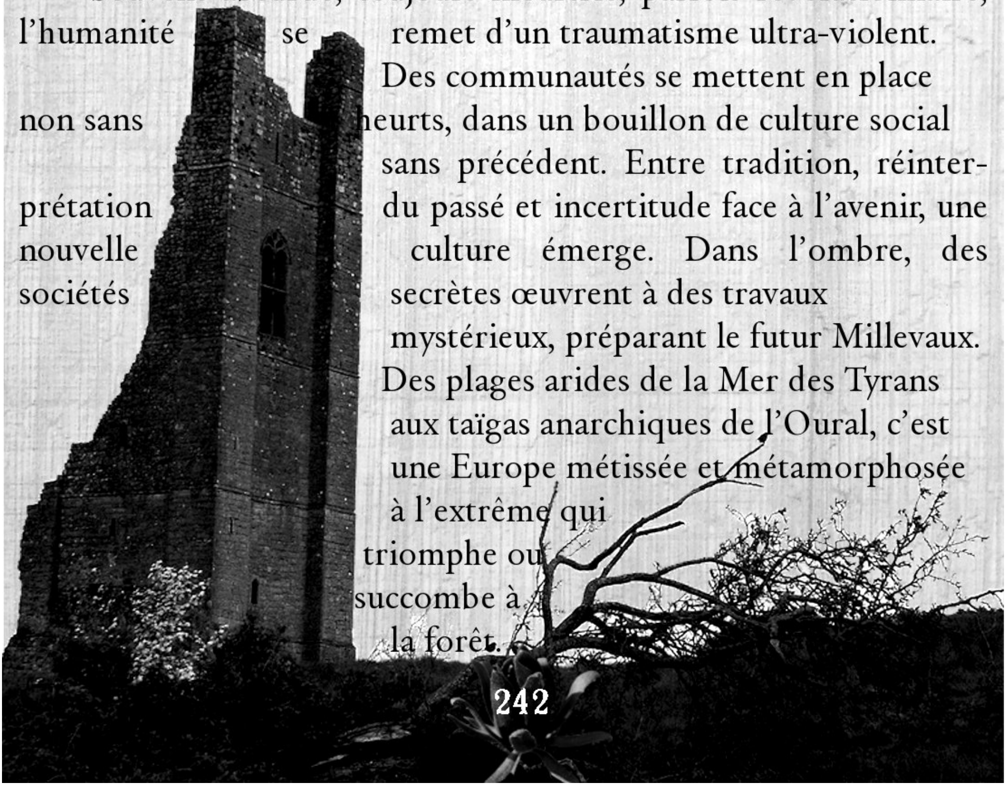
Y pose des caps pour payer des bières et y s'arrache du rade, avec son pied-bot qui fait clop, clop. On l'a jamais revu dans le secteur mais j'regrette pas sa bouille...

Ce chapitre expose dans le détail le fonctionnement de la civilisation humaine dans le territoire de l'Europe post C-Day. Si ce chapitre est dans le livre source au contraire de l'Écosystème et des Entités Mythologiques, c'est avant tout parce que les joueurs vont incarner des humains. Ils seront donc au centre du débat. Le supplément Créatures décrira d'autres êtres doués de conscience mais je ne pense pas que les joueurs devraient incarner ces créatures, du moins dans un premier temps.

Priorité donc sur l'humain : Homo Sapiens Sapiens, sa condition et son mode de vie dans une Europe post-apocalyptique et forestière, théâtre dont il fut à la fois la victime et en partie l'instigateur.

Le propos sera concentré sur ce qui fait la spécificité de cette population humaine européenne du XXVème siècle.

Souvent absurde, toujours meurtrie, parfois révolutionnaire, l'humanité se remet d'un traumatisme ultra-violent. Des communautés se mettent en place non sans heurts, dans un bouillon de culture social sans précédent. Entre tradition, réinterprétation du passé et incertitude face à l'avenir, une nouvelle culture émerge. Dans l'ombre, des sociétés secrètes œuvrent à des travaux mystérieux, préparant le futur Millevaux. Des plages arides de la Mer des Tyrans aux taïgas anarchiques de l'Oural, c'est une Europe métissée et métamorphosée à l'extrême qui triomphe ou succombe à la forêt.



UNE HUMANITÉ AMPUTÉE



Pour bien comprendre l'humain dans Millevaux, il faut d'abord saisir sa spécificité profonde : un traumatisme aussi puissant qu'il est souterrain.

Une démographie réduite à peau de chagrin

Les cataclysmes qui suivirent C-Day (attaques nucléaires et thermiques, bombes paradoxales, séismes, métamorphoses monstrueuses de l'écosystème, famines, épidémies et guerres) ont bel et bien failli supprimer toute vie humaine d'Europe.

La zone européenne « Grenier Planétaire » comptait 500 millions d'habitants en 2200. En 2210, seuls 2 millions ont survécu. En 2400, on estime que la population s'est faiblement maintenue entre 2 et 5 millions, avec une démographie de type tiers- monde :

De nombreuses grossesses par femme, de nombreuses morts infantiles, une population jeune. Très peu de personnes dépassent les 40 ans.

Les grandes mégalopoles telles que Paris, Madrid, Londres et Berlin ont été rayées de la carte en 2200.

Aujourd'hui, Millevaux est un monde désert. Hormis quelques zones de forte densité de population, on peut voyager pendant des lieues et des lieues sans rencontrer âme qui vive.

Une humanité avilie

Au lendemain de C-Day, les technologies de destruction massive mises en œuvre furent d'une barbarie sans précédent. Macro-bombes à hydrogène lancées sur les plus grandes villes, attaques bactériologiques, virus à ARN transcriptase inverse, énergie paradoxale (qui crée une faille entre les dimensions), spores-démons du Bouc Noir aux Mille Chevreaux.



« Tous n'en mourraient pas mais tous étaient malades », disait Camus dans La Peste. Tant il est vrai que les survivants étaient marqués dans leur chair et dans leurs gènes. Naissances d'enfants monstrueux (mutations séminales, génétiquement transmissibles), mutations somatiques Altérations de l'épiderme, difformités carences psychomotrices, - et même, dans une très faible mesure, pouvoirs paranormaux - furent le lot des rescapés Sur des générations et des générations, le stigmate de C-Day se transmit, écho amplifié de l'horreur qu'on connut jadis à Tchernobyl, Bhopal ou Hiroshima.

Outre ce brutal bouleversement du génome humain et la présence encore, deux siècles plus tard, de nombreux agents mutagènes, l'humanité en Europe a également suivi une évolution endémique, plus darwinienne, en s'adaptant à son écosystème. S'il fallait comparer l'homme européen moyen du XXIIème siècle et celui du XXVème siècle, on constaterait que le second est moins intelligent. Il est plus trapu, a une arcade sourcilière plus prononcée, a davantage de masse osseuse et musculaire et des sens plus affûtés. Le premier était un intellectuel physiquement faible, le second est devenu un chasseur davantage soumis à ses instincts.

Toutefois, on parle toujours d'Homo Sapiens Sapiens. Les millevaliens sont interfertiles avec les humains de l'extérieur. C'est toujours l'espèce humaine mais telle qu'on peut la voir à l'amorce de sa chute, en attendant le retour au monde animal qu'annoncent certains prophètes.



Khermia Ardinhipâl, la Femme aux Deux Visages

Khermia est née en Afrique du Nord avec deux visages qui peuvent s'exprimer et parler de façon autonome.

Dès son plus jeune âge, elle fut vénérée comme une divinité incarnant la dualité. Elle a maintenant l'âge de 20 ans et règne sur une secte très puissante à Carthage.

Le Syndrome de l'Oubli

Au soir même de son anéantissement, l'Europe d'après C-Day devait encore subir une dernière humiliation. Les miasmes des missiles Alexandre II retombèrent sur les survivants. Le virus à ARN transcriptase inverse toucha 99% de la population, remaniant le génome humain de façon à altérer les fonctions mémorielles du cerveau. Cette affection héréditaire concerne encore en 2400 la grande majorité des européens.

Le Syndrome de l'Oubli se caractérise par une défaillance de la mémoire émotionnelle. Celle-ci est déficiente à long terme alors que les centres nerveux liés à l'apprentissage, la mémoire immédiate, les instincts et les fonctions psychomotrices ne sont pas atteints. Les pertes de mémoire concernent en premier lieu la mémoire épisodique (exemple : on oublie avoir participé à une bagarre dont l'on n'est pourtant pas ressorti indemne) et ensuite la mémoire affective (exemple : on oublie qui est sa mère, on ne se rappelle plus de quelle femme on est amoureux).

Parfois, les émotions subsistent alors que leurs origines ont été oubliées (ainsi, on peut être affligé d'une phobie sans ce rappeler ce qui l'a provoquée). Ces troubles de la mémoire sont surtout marqués à long terme. Plus les événements sont reculés dans le temps, plus ils auront tendance à disparaître de la mémoire.

Dead zone mémorielle = 3 ans



Cela signifie que pour le millevalien moyen, il est impossible de remonter plus loin que 3 ans dans sa mémoire sans se heurter à des souvenirs extrêmement flous, pour aller jusqu'à l'amnésie totale. Rappelons que cette amnésie ne concerne que la mémoire émotionnelle et épisodique. Les connaissances théoriques et pratiques sont nettement moins affectées. Cependant, il s'avère impossible d'assimiler et de maîtriser les savoirs les plus complexes (mathématiques non euclidiennes, théorie du champ unifié, informatique de pointe, philosophie...).

Chez certains cas, l'affection peut s'aggraver. Ainsi, un choc physique, un choc psychologique, un coma peuvent provoquer une amnésie totale instantanée. Certaines personnes présentent également des troubles de la mémoire immédiate. On oublie où on vient de ranger ses affaires, on donne rendez-vous à quelqu'un pour le lendemain et on oublie entre temps ce rendez-vous. On ne reconnaît plus une personne qu'on a croisée la veille.

A l'inverse de ceux qui fonctionnent en communauté, les nomades sont les plus grandes victimes du Syndrome. Pour eux, pas de repères fixes pour aider la mémoire, pas d'ami d'enfance pour vous rappeler les bons moments. La dead zone mémorielle fonctionne à plein. Ils sont condamnés à errer sans jamais vraiment savoir qui ils sont, changeant de nom, de vie et de philosophie au gré des courants.

La Société des Gnomes

Certains rescapés de GDay ont résisté au virus du Syndrome de l'Oubli. Ils ont réalisé à quel point les autres hommes étaient amoindris et compris que le Syndrome était héréditaire. Ils décidèrent alors de ne se reproduire qu'entre eux. Craignant d'être accusés de sorcellerie, ils ne révélèrent pas aux « Alzheimer » qu'ils avaient été épargnés. Ils fondèrent une société secrète qui a perduré jusqu'aujourd'hui.

Leurs descendants sont petits et difformes à cause des liaisons consanguines sur des générations, si bien qu'ils se désignent comme des « Gnomes ». La Société des Gnomes regroupe des érudits, des savants et des artisans de grand mérite.

Exemple de 2 destins sous le sceau du Syndrome :

* Nez Cassé, de la famille Forgeux
Il vit à Noirmont- Ferrand depuis sa naissance. Il a 5 frères et sœurs qu'il fréquente quotidiennement, avec qui il se remémore beaucoup d'anecdotes de sa jeunesse. Son travail à la forge, le même depuis des années, est un excellent support pour la mémoire. L'équipe n'a jamais changé. Les clients apportent leurs lots de nouvelles et d'histoires. Nez Cassé se rend régulièrement à la paroisse nestorienne de son quartier.

Les séances de prière cèdent parfois la place à de longues veillées où trouvères, anciens et voyageurs content les récits d'ici ou d'ailleurs. Nez Cassé s'appelle ainsi depuis qu'un chariot lui a heurté le visage quand il avait 5 ans. C'est un prénom bien commode à retenir.





* Verner Batignolles
C'est un ancien membre de la Caste des Nettoyeurs, qui sévissait à Metro il y a quelques années. Les notables de la ville le payèrent pour trahir son chef, le terrible Nihil Pied-Bot. Il l'occit en combat singulier et prit la fuite. Maintenant, il erre dans les forêts du Massif Central, il ne se souvient plus du tout de son passé au sein de la caste. Il s'appelle maintenant le Balafré, à cause de l'hideuse cicatrice qui lui court
court sur le visage. Mais il ignore quand il a eu cette blessure (c'est en fait Nihil Pied- Bot qui l'a défiguré avec sa faux). Il pense être un chasseur, du moins vit-il ainsi. Il ne se connaît pas d'ennemis. En revanche il se souvient qu'il aurait tout à craindre de rencontrer un homme avec un pied-bot...

La Conscience de l' « Avant »

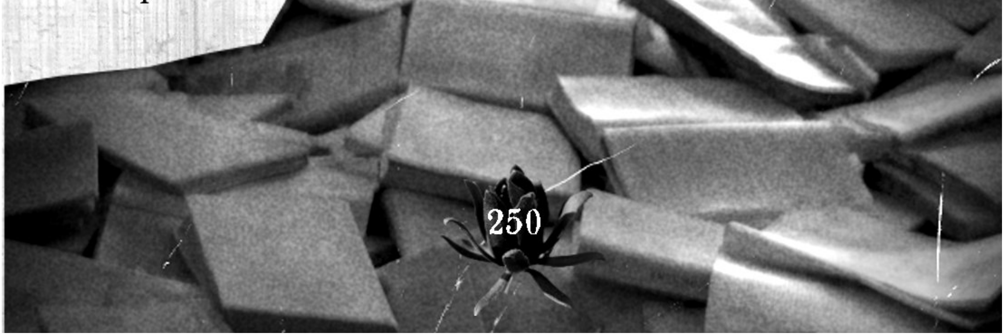
A long terme, la plus grande conséquence du Syndrome fut de l'Oubli fut la suivante : les origines de Millevaux disparurent de la mémoire collective.

Infiniment rares sont ceux qui savent que l'Europe n'a pas toujours été ainsi. Rares qui ont entendu parler du cataclysme de C-Day. Et encore plus rares ceux qui pourraient décrire le monde tel qu'il était avant.

Pour la plupart, Millevaux est tel qu'il fut de toute éternité. Il n'y a rien en dehors de la forêt. Ceux qui vivent loin des littoraux pensent même que la mer n'existe pas. Ils ignorent où vont se jeter les rivières et les fleuves, sinon dans des abîmes au cœur du monde. Pour les privilégiés, ceux qui étudient les reliques ou les Gnomes ou les Neandertal (puisque le virus était conçu pour les épargner), il y a une obscure conscience de « l'Âge d'Or ». Mais cette connaissance reste parcellaire. La plupart des archives furent détruites pendant le cataclysme. Souvent, les textes du passé ou l'utilité des reliques sont interprétés à tort et à travers.

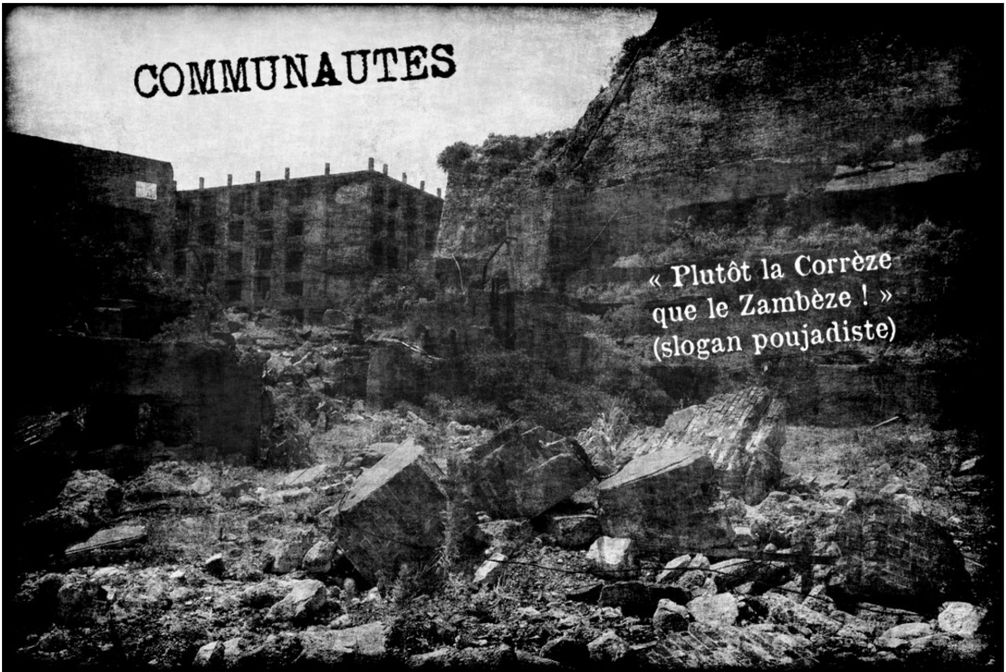
Ces privilégiés, volontairement ou non, ont laissé filtrer des informations sur l'Âge d'Or. Les témoignages sur cette époque ont été transposés dans les récits des rhapsodes, devenant un corpus de légendes chimériques...

Mais ce ne sont
que des légendes,
n'est-ce pas ?





COMMUNAUTES



Un terreau stérile

Deux ans après C-Day, les survivants osent enfin sortir des abris souterrains. A la surface, pas âme qui vive. Leurs implants neuronaux ne captent plus un seul réseau. 99% des infrastructures sont détruites ou hors d'usage. La forêt mutante, d'abord sous forme de friche, puis bientôt de jungle, transforme tout déplacement en parcours du combattant.

Ces survivants sont désespérés. Ils ont épuisé les réserves des abris souterrains. Une fois revenus à la surface, dans ce monde oblitéré, ils constatent que l'aide internationale –leur dernier espoir– n'est jamais venue. Ils comprennent vite que l'Extérieur a déclaré le blackout sur l'Europe. Ils sont enclavés. Peut-être pour l'éternité.

Ils songent à leur gouvernement. A combien celui-ci a échoué à les protéger. Ou plutôt combien il a contribué au cataclysme.

Cependant, deux nations parviennent à renaître de leurs cendres : la France et l'Italie. Mais elles ont tôt fait de se reconstituer une armée et de se disputer la zone fertile du Delta du Rhône. Conséquence : des milliers de morts supplémentaires, d'autant plus inutiles que la zone du Delta du Rhône fut vitrifiée à l'occasion par les attaques thermiques. Cette zone, nommée aujourd'hui la Nomase Lande, n'abrite quasiment plus aucune forme de vie.

Le conflit provoqua l'effondrement des deux nations phœnix et sonna le glas d'un retour à la société hiérarchisée et ordonnée de l'Âge d'Or.

En sus de la désillusion post C-Day, plusieurs autres facteurs expliquent ce faible regain de civilisation.

Le Syndrome de l'Oubli :

Il prive les humains de modèles historiques de cités. Ceci représentera d'ailleurs une opportunité pour les humanoïdes tels que Neandertal, Gnomes, Patriarches et Corax, qui assoiront leur autorité sur les « Alzheimer » et contrôleront la nature des sociétés qu'ils aident à bâtir.

Toute organisation sédentaire doit s'appuyer sur l'agriculture et l'élevage :

Or, il est très rare de pouvoir défricher. Les terres arables disponibles sont insuffisantes à approvisionner une cité. Les villes sont dépendantes des échanges commerciaux avec les nomades, qui apportent les fruits de leur chasse et de leur cueillette. Elles restent très vulnérables en cas de siège ou de pénurie.

La difficulté des communications :

Privées de support technologiques, les informations ne circulent plus. Les voyages à travers la forêt sont très risqués. Ceci bride la formation d'un Etat centralisé. Les premières nations qui réémergeront (les Royaumes Mèdes, l'Autriche-Hongrie, puis l'Espagne et l'Italie) seront donc de type féodal.

Les exceptions qui confirment la règle

Limites du Syndrome de l'Oubli :

Les retombées des missiles Alexandre II ont été moins intenses sur le pourtour méditerranéen. La population méridionale souffre donc moins du Syndrome : dead zone mémorielle plus éloignée, mémoire immédiate fonctionnelle à 100%, proportions de « Gnomes » plus élevées.

Cette limitation du Syndrome, ainsi qu'un climat plus aride – moins propice à la forêt– a favorisé le redéveloppement d'unités nationales (Al-Andaluz, Royaumes Mèdes, Carthage, Royaume de Sion).

La Scandinavie a également subi moins de retombées des missiles Alexandre II. Et son climat froid a freiné la progression de la forêt. C'est aujourd'hui la contrée où la notion de démocratie et d'humanisme est la plus avancée.

La Confédération Helvétique :

La Suisse constitue une exception franche. Au lendemain de C-Day, les scientifiques helvètes qui travaillaient sur la mémoire cellulaire ont mis en évidence que les cellules pouvaient pallier aux défaillances du cerveau. Ils ont conçu un sérum guérissant du Syndrome.

La société suisse a donc perduré sans aucune perte de technologie. En revanche, c’est un pays extrêmement fermé, qui n’exporte pas ses privilèges dans le reste de l’Europe.

Le Village d'Hexperth

Vers 2394, le village d'Hexperth, au nord d'Albion, près du Mur d'Hadrien, a été le théâtre d'un génocide commis par lethnie Picte contre lethnie Saxonne. Aujourd'hui, les deux communautés cohabitent encore dans le même village. Victimes et bourreaux se côtoient sans quaucun ne se rappelle la tragédie d'il y a 6 ans...

Une moralité pragmatique

L'environnement hostile, le Syndrome de l'Oubli et l'éclatement de la société ont modifié en profondeur la philosophie humaine. Rares sont les érudits à avoir étudié en détail cette nouvelle sociologie. On peut citer le grimoire de l'Al-Andaluzien Diego Ben Barka, Récits de voyage en Al-Milval et conclusions sur une moralité pragmatique.

L'ouvrage peut être résumé en ces termes :
« La disparition de la civilisation s'est accompagné de la disparition des valeurs de l'Age d'Or : solidarité, liberté, équité. Bien qu'on n'en sache peu sur l'Age d'Or, on peut imaginer que les choses étaient autres.

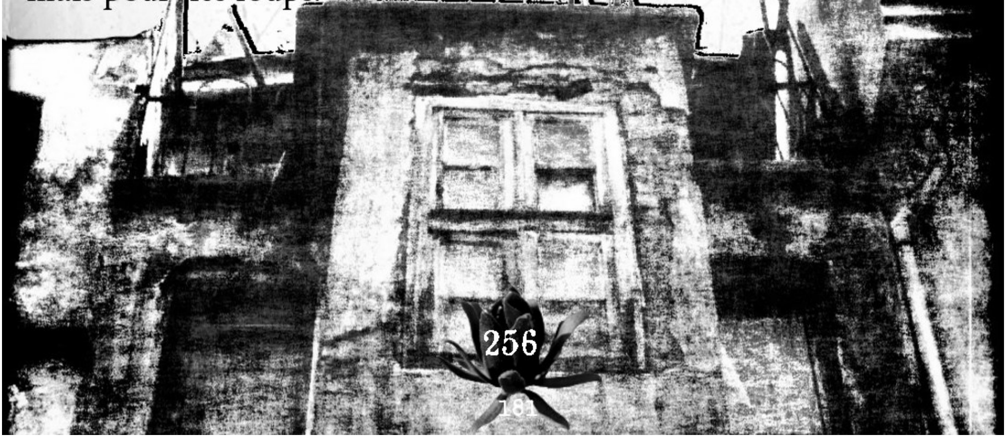
Aujourd'hui, il est difficile de faire confiance à son prochain, pour la bonne et simple raison qu'on ne lui est pas non plus loyal.

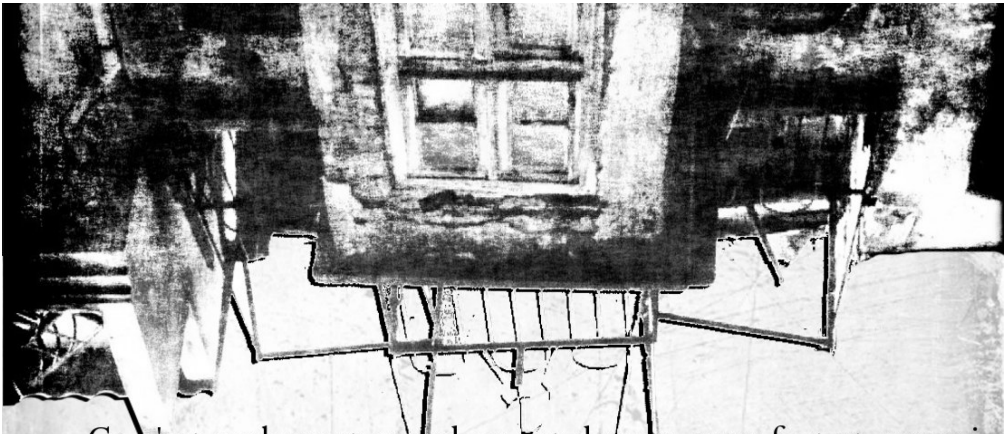
Les ressources en nourriture, en technologie, sont si rares que l'intérêt individuel prime sur la communauté ; et seul une tyrannie féroce ou une utopie démocratique pourrait inverser le système. En temps de famine, le vol, le pillage, voire le cannibalisme, sont de mise. En temps d'abondance, il reste à détrôner le chef de tribu pour s'accaparer ses avantages.

L'environnement naturel est si dangereux que l'idée de mort est omniprésente. Et par conséquent, la mort devient anodine, autant que la violence. Tout le monde peut y passer à chaque instant, alors autant avancer l'heure pour certains si cela sert mon intérêt propre.

De toute façon, en perdant peu à peu ses souvenirs, comment s'attacher durablement à quiconque ? Même votre propre mère devient une étrangère et même si vous l'avez côtoyée chaque jour de votre vie, vous finissez par oublier les meilleurs moments que vous avez pu partager avec elle. Et un simple coup de colère vous suffit alors pour lui casser la tête avant de la violer.

Vous l'aurez compris, Millevaux n'est pas
pour les agneaux
mais pour les loups.





Ce n'est seulement quand on est devenu assez fort et aguerri, quand on a conservé sa lucidité à force d'une discipline de fer, qu'on peut envisager devenir altruiste et tenter de faire de Millevaux un monde plus accueillant, pour soi et pour les autres. »

Si Ben Barka est le premier à décrire cette « moralité pragmatique », gageons qu'il n'en fait pas pour autant une profession de foi. Parions plutôt qu'il aurait préféré vivre dans un autre monde, un monde où la forêt n'aurait pas été dominatrice, un monde où les hommes n'auraient pas eu à devenir des bêtes sauvages pour survivre.

Anarchie, mode d'emploi

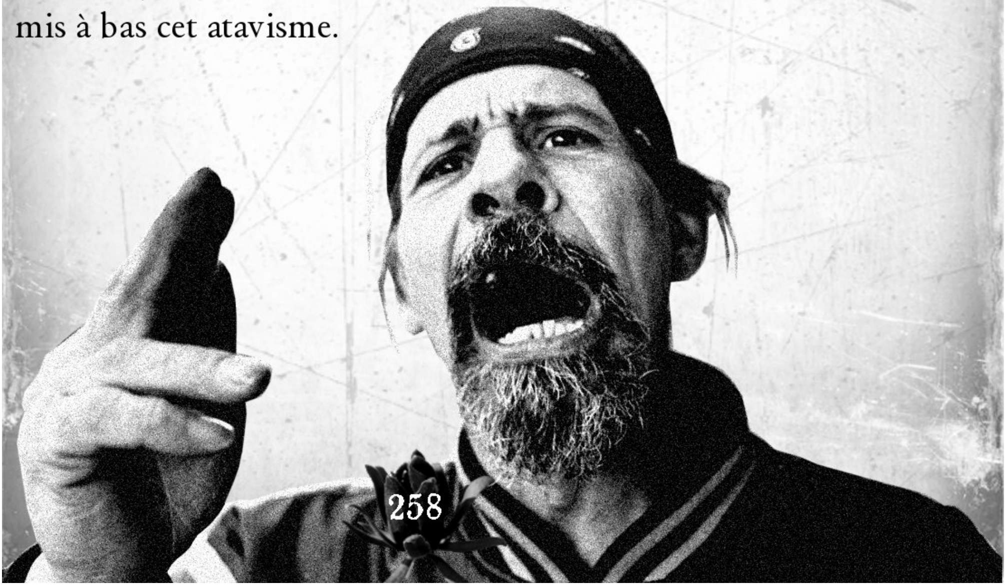
Réorganisation difficile de la vie en communauté, très faible densité de population et moralité pragmatique font qu'en 2400, le concept d'autorité gouvernementale sur une nation est fort peu répandu. A vrai dire, les systèmes hiérarchiques ne dépassent jamais l'échelle d'une Cité-Etat ou alors sous la forme d'un système féodal (Empire d'Autriche-Hongrie, Al-Andaluz), où le pouvoir central n'exerce qu'un faible contrôle sur ses vassaux.

Si quelques villes ont ré-émergé en beauté (Venise, Barcelone, Rome, Vienne, Carthage), beaucoup d'autres ne sont en réalité qu'un conglomérat d'anarchies, une zone à forte densité sans gouvernement (Metro, Neuen Berlin, Istanbul, la Casa Negra).

On descend ensuite directement à l'échelle du village et de la tribu, avec leurs chefs, leurs prêtres ou leurs gourous qui changent au gré des émeutes ou des schismes. Rares sont les villes de taille intermédiaire entre le village et la capitale (Noirmont-Ferrand, Axe- en-Vengeance, Jaccio, Marly-Gomont).

Et puis, il y a les nomades, qui n'ont ni dieu, ni maître.

En général, le « citoyen lambda » n'a pas conscience d'appartenir à une cité. Il ne se soumet à aucune loi sinon celle du talion. Et seuls les tyrans ou les prophètes les plus persuasifs savent les tenir sous leur botte. « Les foules ne sauraient se passer de maître », disait Gustave Lebon. Mais deux siècles d'enfer vert ont mis à bas cet atavisme.





TECHNOLOGIE, SCIENCES



Plusieurs types de technologies cohabitent :

Les reliques vulgaires

Il s'agit d'objets courants de la vie au XXème siècle (voitures, bouteilles, ordinateurs, armes à feu...). Mais les reliques vulgaires qui sont encore en état de marche en 2400 ont été manufacturées au XXIIème siècle, avec des procédés de technologie éternelle (matériaux ultra-résistants, batteries auto- rechargeables quasiment à l'infini, moteurs hybrides à très basse consommation).

Les reliques merveilleuses

Il s'agit d'objets manufacturés entre le 21 et le 22ème siècle et qui disposent d'une technologie avancée (robots à intelligence artificielle, nanoprocesseurs, interfaces de réalité virtuelle, antibiotiques à mutation adaptative, grenades atomiques...). Rares sont les reliques merveilleuses encore en état de marche en 2400, du fait de leur complexité et de leur vulnérabilité.

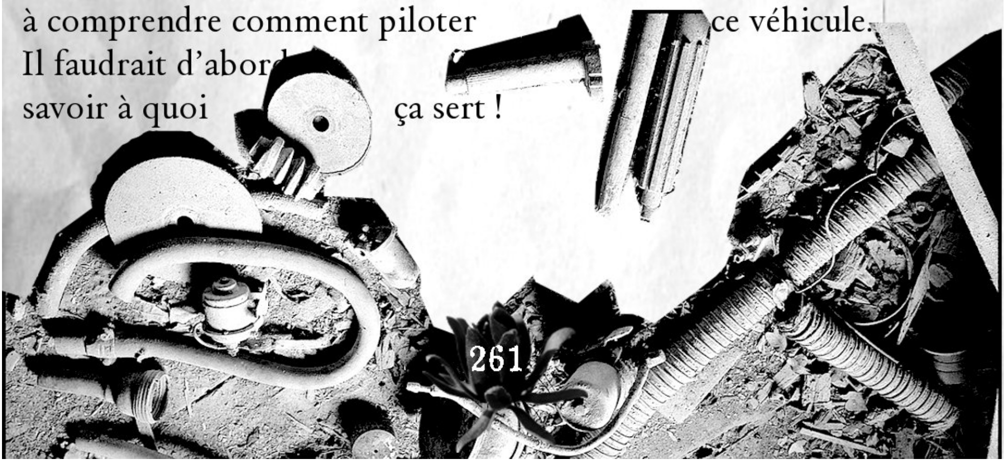
Du difficile emploi des reliques

Plusieurs problèmes freinent l'emploi effectif des reliques, outre leur rareté : l'interdépendance des technologies, l'usure du matériel, l'absence de maintenance, la faible compétence des usagers et l'inadaptation à l'environnement.

Deux exemples, la voiture et le téléphone portable :

Si on vient à trouver une voiture en état de marche en 2400, c'est déjà un miracle puisque cet engin a été fabriqué il y a au moins 200 ans (et la technologie éternelle a ses limites). Mais il faut encore trouver du carburant. L'essence est forcément une relique puisque aucun arrivage de pétrole n'est parvenu en Europe depuis l'érection du Mur de la Honte. Idem pour les biocarburants. Les voitures électriques posent un autre problème puisqu'il faut alimenter les batteries à partir d'une borne énergétique, quasi introuvable dans Millevaux.

Ensuite, il n'est pas assuré qu'un Millevalien, atteint du Syndrome de l'Oubli et privé de tout système éducatif parvienne à comprendre comment piloter ce véhicule.
Il faudrait d'abor[illegible]
savoir à quoi ça sert !



Et enfin, du fait que la plupart des voies carrossables ont été recouvertes par la forêt, cette voiture risque fort bien de rester au garage pour toujours...

Supposons maintenant qu'un Millevalien trouve un téléphone portable. Encore un miracle que ses batteries fonctionnent encore ! Mais plus aucune antenne réseau ne fonctionne, les opérateurs ont disparu depuis longtemps. De toute façon, il n'aurait personne à appeler, n'est-ce pas ?

La guerre des reliques

Pour clôturer le tout, beaucoup sont ceux qui se débarrassent des reliques aussitôt après les avoir trouvées. Parce que c'est « mauvaise médecine » et surtout parce que ça attire les ennuis.

En effet, les reliques en état de marche sont extrêmement convoitées. Détenir la technologie, c'est détenir le pouvoir. Vous pavaner au guidon d'une moto-cross devant un gazier mal intentionné risque fort bien de vous coûter la vie. Les reliques passent ainsi de main en main au fil des ans. On peut évaluer la richesse en matériel d'un homme à son manque de scrupules.

Little Ho Chi Minh Ville

Lannexion du Viêt-Nam par la Chine, vers 2120, a provoqué une vague de réfugiés vietnamiens vers l'Europe. Et notamment en Bavière, avec la création de Little Ho Chi Minh Ville, qui devint une plateforme industrielle en microcomposants et fibres nanorganiques.





Aujourd'hui, Little Ho Chi Minh Ville,
dont la population reste majoritairement
d'origine asiatique, est un grand bidonville
où se concentrent bricoleurs,
trafiquants et chercheurs de reliques.

Des vieilles camionnettes aux AK-47
de contrebande, en passant par les machines
à orgones, tout se trouve, se répare,
se customise et se marchande
à Little Ho Chi Minh Ville, le Chaos des Reliques.

Les artefacts helvètes

Technologie développée par la Suisse pendant le XXIIIème et le XXIVème siècle. Ces objets sont très rares en dehors de la Suisse, du fait de l'enclavement volontaire du seul pays qui a conservé une science avancée à Millevaux.
Exemples : Seringues à sérum de mémoire cellulaire,technologie de clonage humain avancée, implants de survie forestière,
fusils ioniques, etc.

Les artefacts extérieurs

Technologie développée en dehors de Millevaux pendant le XXIIIème et le XXIVème siècle. Du fait du blackout établi sur l'Europe, les technologies de l'extérieur sont quasiment introuvables à Millevaux.

Exemples : Implants neuronaux de connexion matricielle, vaisseaux spatiaux à fusion nucléaire, culture intensive des micro-végétaux, androïdes, chirurgie génétique des "puppets", armes à énergie, fabrication du Soleil Vert, etc.

La technologie endémique

Elle englobe l'ensemble des objets qui sont manufacturés par les millevaliens, à base de technologies redécouvertes ou réinventées. Le niveau technologique varie de l'âge de pierre à la Renaissance suivant les régions. L'élevage et l'agriculture sont quasiment inexistants, du fait de l'absence de terres défrichées pour le pratiquer. Les matières premières sont donc chassées, cueillies ou récupérées sur des reliques hors d'usage (beaucoup d'automobiles ont ainsi été désossées et refondues pour fabriquer divers équipements en fer ou des vestiges d'immeubles démontés pour construire des maisons).

Exemples : Art de la forge, construction navale (voile et rames), tannerie, textile, armes à feu rudimentaires (de type mousquet ou arquebuse).

Science

Comme au Moyen-âge, la science est redevenue le domaine des charlatans, des mythomanes et des approximateurs. Nous ne traiterons pas ici le cas particulier de la Suisse, qui sera abordé dans l'Atlas.

La démarche scientifique se scinde en deux mouvements interdépendants : l'archéologie des sciences et l'étude empirique.

L'archéologie des sciences :

L'archéologie des sciences consiste en la recherche et l'étude des documents et manuels scientifiques de l'Age d'Or. La recherche archéologique est une tâche malaisée pour plusieurs raisons :

* L’état catastrophique des infrastructures qui pouvaient héberger ces archives, l’inaccessibilité des sites perdus dans la forêt, l’impossibilité de lire les documents sur support électronique ou matriciel – majoritaires à partir du XXIème siècle –, l’usure avancée des livres.
* Quand un manuel scientifique est redécouvert, l’épreuve ne fait que commencer. Il faut d’abord juger de l’importance et du sérieux du document. Ainsi, il n’est pas rare que des ouvrages de fiction soient interprétés comme de purs manuels historiques...
* Ensuite, il faut disposer des connaissances préliminaires pour comprendre l’ouvrage, l’analyser et déduire ce qui peut être en mis en pratique. La bibliothèque de l’Académie de Vienne regorge d’ouvrages inutiles sur la mécanique quantique et le voyage spatial...

Pour un ouvrage analysé et exploité avec discernement, cent autres deviennent source d’erreurs, d’interprétations biaisées ou de mythes farfelus.





L’étude empirique :

L’étude empirique consiste à découvrir ou redécouvrir des théories scientifiques dont la connaissance avait été perdue. En 2315, Progerius Khelvin Das Faust redécrit ainsi la théorie de la gravité, sans rien connaître de Newton.

Alors, quels sont les freins au progrès des connaissances ? L’absence de système éducatif, l’enclavement des villes qui empêche les savants de communiquer, le Syndrome de l’Oubli, la rareté des mécènes et enfin, la dureté d’une vie quotidienne, où le temps passé à l’étude est du temps perdu pour survivre.

Mais c’est l’absence de référence académique qui nuit le plus. Sans institution qui fournit les érudits et valide les théories, sans une communauté pour nourrir un débat critique, tout le monde peut s’improviser savant et y aller de sa réflexion fantaisiste.

En 2152, s'appuyant sur un livre-relique aristotélicien et sur ses observations, l'Abbé Servant de Gênes établit que la Terre est plate, que l'océan tombe dans l'espace quelques kilomètres au-delà du Mur de la Honte et que le Soleil et les autres astres tournent autour... Ce dogme cosmique a été entériné par le Vatican et reste encore aujourd'hui sa doctrine officielle...

Etat de l'art

Toutes les sciences ne sont pas égales face au délabrement de l'Ere Forestière. Mais dans l'ensemble, on peut considérer que les millevaliens ont –au mieux– rattrapé leur niveau du Moyen Age ou du début de la Renaissance.

Les niveaux de connaissance varient également suivant les régions et suivant les lieux. Les hommes les plus instruits se rencontrent de préférence dans les plus grandes villes, sous l'autorité d'un prince ou d'un seigneur, dans le pourtour méditerranéen.

C'est sur cette base optimale que nous allons établir l'état de l'art dans les différentes disciplines pratiques et théoriques.

* Mathématiques : Le calcul, la géométrie et leur application en architecture sont bien maîtrisés. En revanche, les mathématiques modernes, le calcul matriciel et algorithmique ont été quasiment oubliés.

* Physique-chimie : Regroupées dans une seule discipline, l'Alchimie, la physique et la chimie en sont revenus à leurs fondamentaux : le comportement des matériaux et des substances, la science des poids, des mesures et des proportions.

L'alchimie est surtout hantée par des chimères telles que la pierre philosophale ou la transmutation. Mais la voie qui mène à ces chimères conduit parfois à de réelles découvertes. Les alchimistes sont souvent mal considérés. Au mieux, on les traite de charlatans, au pire de sorciers.

* Mécanique : Certains mécaniciens sont capables d'entretenir un parc de véhicules-reliques, d'autres parviennent à construire des chariots à traction animale ou à vapeur.

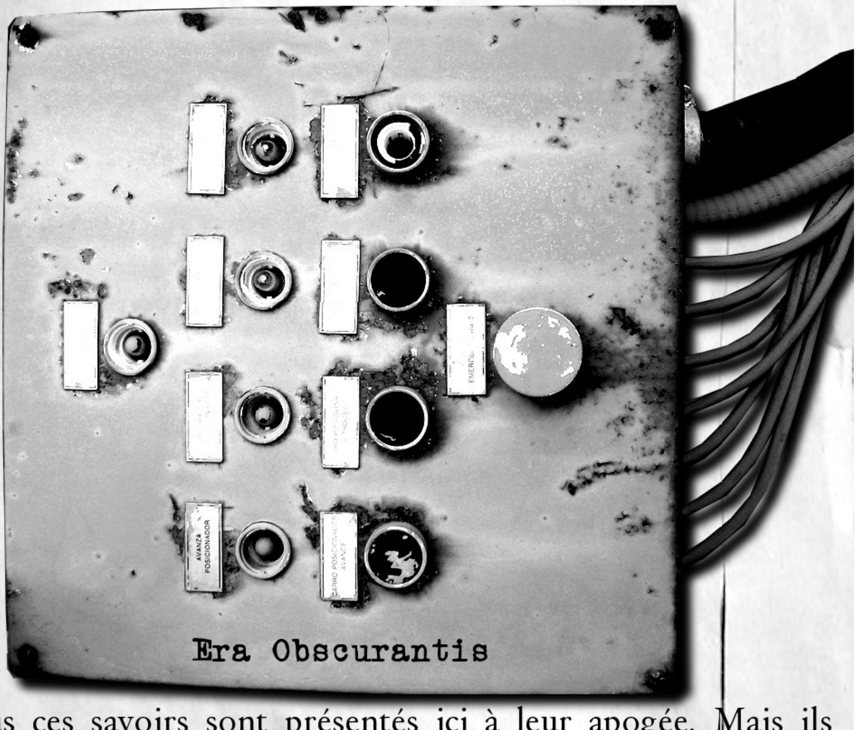
* Biologie : La biologie en est principalement au stade de la classification des êtres et choses vivantes. Les spécialistes se contredisent souvent quand à déterminer si le Sapin-Goule ou autre bizarrerie de l'Ere Forestière est une plante, un insecte ou bien... autre chose.

* Médecine : La science qui pourrait être le plus utile est sans doute celle qui a le plus régressé. Médicastres, charlatans et rebouteux pullulent, décrivant les maux en termes d'humeurs, de flux polaires ou d'influences occultes... On revient au temps des saignées, des médications alimentaires absurdes, des lavements. Et les épidémies font des milliers de victimes.

* Energie : On sait identifier les carburants utiles pour une voiture-relique ou remettre en marche une ancienne batterie. Mais en ce qui concerne la production de l'énergie, on en reste à l'énergie mécanique ou au mieux la vapeur (généralement par combustion de charbon de bois). Il est plus ardu de générer de l'énergie électrique (ou alors à l'aide de turbines à vapeur ou de combustion d'essence, ce qui induit un faible rendement.). La filière nucléaire a été abandonnée. On ne sait pas produire de bio- carburant.

* Informatique : si certains parviennent à utiliser les outils d'usage le plus convivial (appareil photo numérique, smartphone, GPS...), du moins dans les limites de l'environnement, la programmation et l'utilisation des logiciels les plus complexes reste un mystère. Quant à la technologie Internet, les réalités virtuelles ou les matrices par implants neuronaux, il s'agit d'inconnues totales.

* Sciences humaines : Néant absolu. La religion et la philosophie y suppléent.



Tous ces savoirs sont présentés ici à leur apogée. Mais ils sont rarement tous associés dans un même endroit. Au final, l'homme commun, celui qui mendie dans les rues ou vagabonde dans la forêt, cet homme-là reste une bête ignorante et stupide.

RELIGIONS



« Si Dieu nous a fait à son image, alors Dieu est une bête sauvage. »

Millevaux paraît impossible à comprendre pour celui qui y vit. Il cherche des réponses et parfois la religion lui en apporte. Même si ce ne sont pas toujours les bonnes.

La religion joue un rôle important dans la conception du monde que les gens ont. Millevaux est une terre fertile en croyances, qu'elles soient héritées de l'Age d'Or ou apparues ensuite.

Il n'y a sans doute pas de spiritualité sans espoir, aussi fou soit-il. Mais l'espoir n'a pas grande place dans la forêt. Et l'autorité est rare qui colportait autrefois l'opium du peuple dont parlait Marx : La religion. Dans les régions reculées, les peuples nomades ne s'interrogent pas sur l'existence de Dieu. Il ne s'agit pas d'athéisme actif et réfléchi.

Comme dans les temps préhistoriques, ils ne se posent juste pas la question. Somme toute, la principale croyance à Millevaux est donc l'absence de croyance, qui touche environ 50% de la population. Ils vivent dans un monde sans Dieu, ils ne pensent pas à Dieu. Ils ont oublié le passé et ne songent pas à l'avenir, ils sont sous le joug du présent. Leurs seules pensées sont tournées vers la survie.

Les Horlas

Les Horlas sont une composante majeure de la spiritualité à Millevaux. Horla est le terme qui désigne ce qui est surnaturel, ce qu'on ne peut pas expliquer. « Les êtres et les choses qui vivent dans la forêt et sont plus forts que nous. ». Leur existence est un fait avéré dans l'esprit de tous. Non pas une conviction mais une constatation, par expérience personnelle ou par un faisceau de récits convergents.

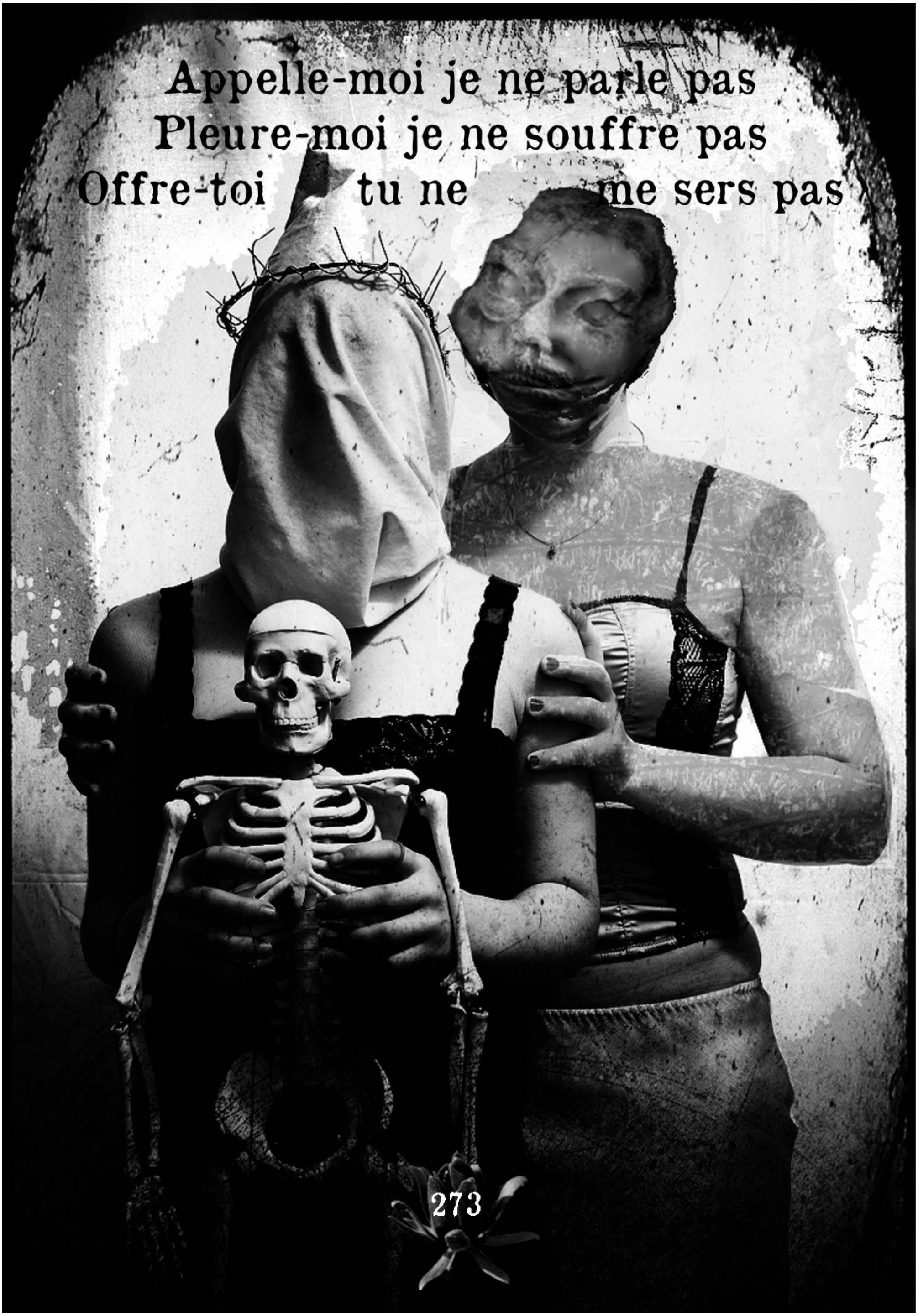
Les humains savent donc une chose : ils ne sont pas seuls. D'autres sont là qui pensent, qui ont une âme peut-être. Des créatures hétéroclites qui ont en commun laideur, sauvagerie et puissance surnaturelle. Des créatures qui inspirent la peur ou la fascination.

Leur présence est-elle justifiée ? Que veulent-ils ?

Représentent-ils le bien ou le mal ? C'est à chacun de trancher. Mais personne ne remet en cause leur existence. Chaque religion à Millevaux a une théorie à leur sujet. (Vous en saurez plus sur les Horlas dans le supplément «Entités Mythologiques »).

L'animisme

Environ 20 % des Millevaliens sont animistes, ce qui en fait le courant religieux majoritaire en Europe. Vivre dans la forêt, dans la brume du Syndrome de l'Oubli et dans la peur des Horlas, incite à attribuer un esprit ou une divinité aux éléments de la nature, à les craindre ou à les vénérer.


Appelle-moi je ne parle pas
Pleure-moi je ne souffre pas
Offre-toi tu ne me sers pas

L'animisme en Millevaux n'a rien d'une mouvance structurée. D'une tribu à l'autre, chaque culte est différent et varie même sensiblement d'individu en individu. Il s'agit le plus souvent de croyances instinctives, non formulées, non normalisées. Les arbres, les grands mammifères et les cours d'eau sont les éléments auxquels on voue le plus souvent un culte. Chacun a sa recette pour s'attirer les faveurs de l'humus ou prier les lapins pour qu'ils tombent dans les collets. Et chaque comportement de l'écosystème a une explication métaphysique.

Les reliques ou les personnes peuvent également se retrouver au centre d'un culte. Les gens les plus influents (ou les plus fous) se font chamanes, prêtres ou sorciers et ont parfois une importance politique de premier plan, décidant des dates des chasses, des hommes à sacrifier, décrétant offrandes et rituels dont ils détournent parfois le fruit pour leur propre compte.

Certains Horlas se manifestent parfois aux hommes et exigent qu'on leur rende un culte. Animés d'intentions malfaisantes, mystérieuses ou tout simplement incompréhensibles, ils peuvent manipuler des populations entières ou concentrer leur énergie sur une victime qui sera l'unique servante de leur culte.

Il arrive que des mutants ou des mutilés se fassent passer pour des Horlas, avançant leur monstruosité comme un argument de leur divinité. Certains sont eux-mêmes persuadés d'être des Horlas, tant ce terme n'a aucune définition précise.

L'animisme n'est pas toujours en rapport avec la nature. Ainsi, la meute humaine grouillante de la ville de Metro, entassée depuis des générations dans des souterrains dont elle ignore tout des architectes, attribue un pouvoir à chaque élément urbain, certains allant même jusqu'à conférer une volonté globale à la ville, véritable déesse à part entière.

L'animisme revêt donc de multiples formes : foi morbide ou sensuelle, ascétisme et symbiose avec la nature ou frénésie païenne, dévotion sereine ou terreur mystique, pulsions délirantes ou rituels codifiés se mêlent dans un tourbillon de superstitions.



L'idole-avion



Quelque part
au milieu du
Massif Central,
un avion s'est écrasé,
à la verticale.
Les autochtones
vénèrent l'épave
comme un Dieu
qui les sauverait
de la forêt.

Ce culte peut être dû
à sa taille colossale,
à son caractère
de relique de l'Âge d'or,
à sa position qui lui donne
une forme humanoïde.

Mais l'explication
la plus probable
est le souvenir atavique
que les avions peuvent voler.
Ces zélotes primitifs espèrent
jour après jour
que cet artefact miraculeux
se réveillera pour les emporter
dans les airs

loin de Millevaux.

Le druidisme

La résurgence du druidisme pendant l'Ere Forestière n'a pas d'origine concrète. Fut-elle initiée par ceux que les pierres levées encore intactes fascinèrent ? Ou par certains qui, en consultant les archives de l'Age d'Or, prirent les rites celtiques pour une spiritualité bien vivante alors que leur pratique avait disparu bien avant C-Day ? Ou par un évènement sans explication rationnelle ? Dans ce monde où la nature a repris ses droits, Cernunos, Teutatès et les autres Dieux celtes ont-ils repris leur existence ?

Nul ne saurait le dire maintenant mais les faits sont là : de la Bretagne aux Iles d'Ecosse, des Plages Normandes à la Pointe de Terre-Calais, personne ne remet en cause la véracité des mythes celtes.

Stonehenge accueille à nouveau les cérémonies de solstices d'été, les druides récoltent des ingrédients dans les bois, les chefs de guerre sont inhumés sous des tumulus, on érige de nouveaux dolmens.

Les menhirs de Carnac, perchés sur les falaises, veillent en silence. Et les hommes les regardent rêver.

La religion druidique est parfaitement en phase avec son environnement. C'est dans la population celte qu'on constate la meilleure acceptation de l'écosystème. Les forces telluriques sont craintes pour leur force et implorées pour leur bonté. Les Horlas sont eux-mêmes intégrés au Panthéon celtique, divinités sombres, pulsions incarnées de la Nature, bénéfiques ou malfaisants.



Grandement respectés par leur tribus mais n'assurant qu'un rôle politique mineur, les druides se chargent des sacrements, de la médecine et de l'instruction des plus jeunes. Ils sont réputés pouvoir rendre les femmes fertiles et leur sang versé sur une lame accorde bonne fortune au guerrier.

Difficile de savoir d'où ils tiennent ce pouvoir mais les druides pratiquent la magie. Non pas une magie de charlatan ou d'illusionniste mais de la vraie magie. L'équilibre des lois physiques a été bouleversé depuis C-Day. Tout porte à croire que les druides ont reçu la capacité d'accomplir des prodiges autrefois réservés au domaine des contes.

Cette magie, les druides la puisent dans les forces de la nature. Plus exactement, dans l'égrégore et la corruption. Selon qu'ils utilisent les principes sains (croissance, fertilité, force) ou les principes malsains (putréfaction, vermine, maladie), on distingue le druidisme blanc et le druidisme noir. C'est ici deux conceptions du monde qui s'affrontent.

Le druidisme blanc :

Le druidisme blanc distingue deux volontés dans la Nature : la première, bienfaisante, symbolise le mouvement cosmique qui a permis l'ascension de l'homme et l'a placé au sommet de la chaîne alimentaire. L'autre, malfaisante, symbolise le parasitisme de la forêt par les Horlas, leur volonté d'asservir ou de détruire l'homme, de faire régner partout la laideur et la pourriture.

Le druide blanc utilise le premier principe pour concocter des baumes de guérison, avoir des visions mystiques utiles à la chasse, insuffler la force dans le cœur des hommes. Et il lutte contre le deuxième principe par le biais de totems, de talismans, de potions ou d'invocations qui font office de contresorts. Mais le combat semble perdu d'avance.

Le druidisme noir :

Pour le druide noir, l'Homme n'est pas l'Elu de la Création. Il est sur la Terre, comme toute autre créature, pour servir les desseins de Gaïa. Les Horlas sont les hérauts de la volonté de la Nature, il faut leur obéir. Et si la Nature a décidé que le monde pourrirait, muterait et se corromprait jusqu'à l'abjection, alors si telle est sa volonté, il faut la respecter et servir cette cause.

Les druides noirs pratiquent la magie noire de façon quasiment instinctive.

Ils peuvent empoisonner les sources, métamorphoser les fœtus dans le ventre de leur mère, forcer les femmes à s'accoupler avec des bêtes. Ils connaissent les plantes qui suppurent le poison et les animaux dont boire le sang apporte la rage. Ils peuvent faire pourrir un homme sur pied d'une simple parole. Ils peuvent hybrider les enfants aux choses et déclencher des épidémies.

Ils s'agenouillent devant les Mères Truies. Ils souillent, pervertissent et tuent mais ils le font sans haine. Ils le font parce que cela est juste.

Ils sentent dans la terre les pulsations du Bouc Noir aux Mille Chevreaux. Qu'ils l'appellent Cernunos, Shub-Niggurath ou Gaïa, ils le reconnaissent comme le maître de la création.



L'Eglise Catholique Romaine



Les Européens du XXIIème siècle étaient massivement athées. La chrétienté n'était alors plus guère qu'un élément de folklore. L'effondrement de la civilisation lors de C-Day avait mis le coup de grâce à cette religion et il s'en est fallu de peu pour qu'elle disparaisse tout à fait. En 2300, seuls 5% des Européens étaient chrétiens.

Le Concile de Florence :

En 2305, le Concile de Florence réunit les derniers cardinaux. On y décide, sous l'égide du Pape Pie XXIII, de redonner sa grandeur passée au catholicisme romain.

Des prédicateurs essaiment à travers tout le continent. Pionniers du renouveau catholique, ils risquent mille morts pour convertir les tribus païennes.
C'est une ère de martyres et de persécutions pour les chrétiens.
Mais les temps sont aux extrêmes.
Cette croisade de réévangélisation, menée par des héros, des saints, des fous et des crapules, finit par porter ses fruits.



C'est une époque de miracles et de révélations. On restaure les anciennes églises, on en construit de nouvelles. Les foules s'y entassent, pensant trouver dans l'Agneau Pascal un remède à leurs souffrances. S'appuyant sur la noblesse à laquelle il promet un renforcement des pouvoirs féodaux, le catholicisme parvient à atteindre 20% de population au nord de la Méditerranée en 2400.

Une Eglise Totalitaire :

Le Catholicisme de l'Ere Forestière a plus à voir avec l'Eglise du Moyen Age, fondamentaliste et autoritaire, qu'avec celle de l'Age d'Or, tolérante et œcuménique. Deux explications : La sauvagerie de l'époque favorise une chrétienté dure et les personnes à l'origine du Concile de Florence (principalement des Gnomes et des Neandertal) qui se basent sur l'adage « Qui connaît les réponses contrôle le pouvoir ». La chrétienté est pour eux le moyen d'établir une domination durable sur l'humanité. Le clergé se voit comme un contre-pouvoir aux royautés qui se forment. Le Vatican entend jouer un rôle politique au moins autant qu'un rôle spirituel.

Le pape, en interdisant les divorces et les bâtardises, entend contrôler les dynasties. Les dauphins doivent s'attirer les bonnes grâces de l'Eglise s'ils veulent être assurés de succéder légitimement à leur royal père.

Les évêques entendent les puissants en confession puis les font chanter. Les curés de village régentent chaque coutume et chaque pratique.

Les idoles animistes sont brûlées, les fêtes celtiques transformées en jours saints et les superstitions condamnées.

Si l'Eglise entend tenir les rênes des empires, elle entend également museler les pensées de chacun. La vie de tout homme doit être dictée par l'Evangile. Les sacrements règlent sa vie sociale, la piété régente sa vie intime, le droit religieux régente sa vie juridique.



> Faire confiance aux êtres de la forêt est péché.
> Marcher à quatre pattes est péché.
> Frapper son prochain sans l'injonction de l'Eglise est péché.

Les Horlas dans l'Evangile :

Officiellement, les Horlas et toutes les horreurs que recèle la forêt, sont assimilés au Malin et aux images de l'Apocalypse de Saint-Jean. Ils sont la marque des péchés humains, ils sont une punition divine. S'enfoncer dans les bois pour traquer ses bêtes ne servirait à rien : les Horlas ne disparaîtront que lorsque l'homme sera purifié de ses penchants mauvais. La mortification et la piété sont donc la meilleure lutte possible contre ce péril.

Le Tribunal de la Sainte Inquisition :

Officiellement, l'Inquisition n'existe plus. Les prêtres locaux se chargent des exorcismes et de la chasse aux sorcières, sans l'aval du Vatican.

Cependant, les hérésies se multiplient, l'Islam inquiète, les sorcières et les Horlas pullulent. Certains cardinaux, tels que le jeune Giovanni Paulo Attorezzi de Venise ou Cortez Sandocar de Barcelone, envisagent sérieusement de refonder le Tribunal de la Sainte Inquisition.



La vérité sur le Pape :

En l'an de grâce 2385 après Jésus-Christ, à la mort du Pape Jules XII, le cardinal florentin Emiliano Cesare (Neandertal de la lignée Berlusconi), qui commence alors son règne sous le nom d'Innocent XVIII. Sa Sainteté a le charisme de ceux dont l'Histoire retiendra le nom. Il fait exhumer son prédécesseur, -qu'il déteste- et organise le Deuxième Concile Cadavérique...

...Où la momie est jugée en procès public pour simonie et impiété. Suite au procès, le cadavre est démembré et jeté dans une fosse commune.

Innocent XVIII est de caractère inflexible. Contrairement à ceux qui l'ont précédé, il ne se laisse pas manipuler par les cardinaux. Il entend que son autorité ne soit jamais contestée puisqu'il a été élu par le Créateur en personne. Ses discours publics sont ambitieux. Il y parle d'éradiquer l'animisme, restaurer la grandeur de la civilisation et exalter la foi de chacun.

En 15 ans de règne, l'apparence du pape s'est beaucoup altérée. Il a pris du poids jusqu'à atteindre une obésité morbide. Sa peau est devenue verdâtre est boursouflée. Mais il demeure, plus que jamais, un meneur d'hommes sans équivalent.

On le soupçonne de s'intéresser davantage au pouvoir temporel que spirituel, d'encourager le fanatisme et d'avoir passé un pacte de non- agression avec l'Empire Ottoman. Mais aucune voix ne s'élève pour contester officiellement ses activités.

Le Pape est également le chef secret de la Loge Noire, une assemblée Neandertal qui aspire à précipiter la chute de l'humanité.

En vérité, ce pape-là n'a jamais cru en Dieu, bien qu'il en soit un ardent prosélyte. Son véritable culte va à la Mère de Toute Chair, une Déité Horla qui lui parle à lui seul et prétend être l'ambassadeur sur Terre de Shub-Niggurath. C'est la corruption qui l'a enlaidi à ce point. Jusqu'à présent, ce pacte faustien n'a jamais été révélé mais le jour où cela arrivera, Innocent XVIII emploiera les grands moyens et fera ployer définitivement la bannière du Christ sous l'emprise du Bouc Noir aux Mille Chevreaux.

Les antipapes :

Du fait des ambitions personnelles, de l'enclavement des nations et du chaos ambiant, l'Eglise n'est pas exempte de divisions. Pas moins de trois papes se sont autoproclamés et contestent la légitimité d'Innocent XVIII. Childéric V à Axe-en-Vengeance, Saint-Klausman à Neuen Berlin et même Otharius Ier, le pape nomade et mutant qui arpente les forêts d'Europe de l'Est pour répandre sa version de l'Evangile.



L'Eglise Protestante

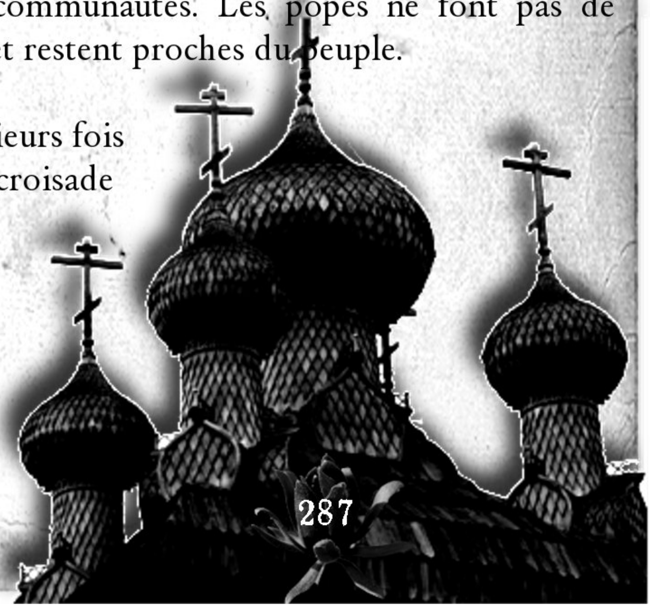
Divisée en multiples factions, à bout de souffle, l'Eglise Protestante ne s'est jamais aussi bien redéveloppée que sa concurrente Catholique. Et quand les armées catholiques prirent d'assaut les derniers fiefs protestants d'Europe du Nord et de l'Ouest, ils ne rencontrèrent qu'une résistance de principe. Avec la chute de Fort-Rocher dans les Landes, l'Eglise Protestante pousse son dernier soupir en 2380.

Quand bien même elle est officiellement éradiquée, certains conspirent à la faire renaître, principalement les déçus de la politique papale dans les rangs du clergé catholique. Cette dissidence néo-protestante a notamment pour instigateur le cardinal Heinrich Rosenbach de Vienne et la Loge d'Ebène à Venise. Mais pour l'instant, cette résurgence de la foi protestante n'est toujours qu'à l'état de complot.

L'Eglise Orthodoxe

La foi orthodoxe se maintient en Slavosie et en Roumanie, sous la forme de petites communautés. Les popes ne font pas de prosélytisme excessif et restent proches du peuple.

Le Vatican a plusieurs fois reporté son projet de croisade contre l'Orthodoxie. La rigueur du climat en Slavosie et en Roumanie constitue leur meilleure défense contre une éventuelle guerre de religion.



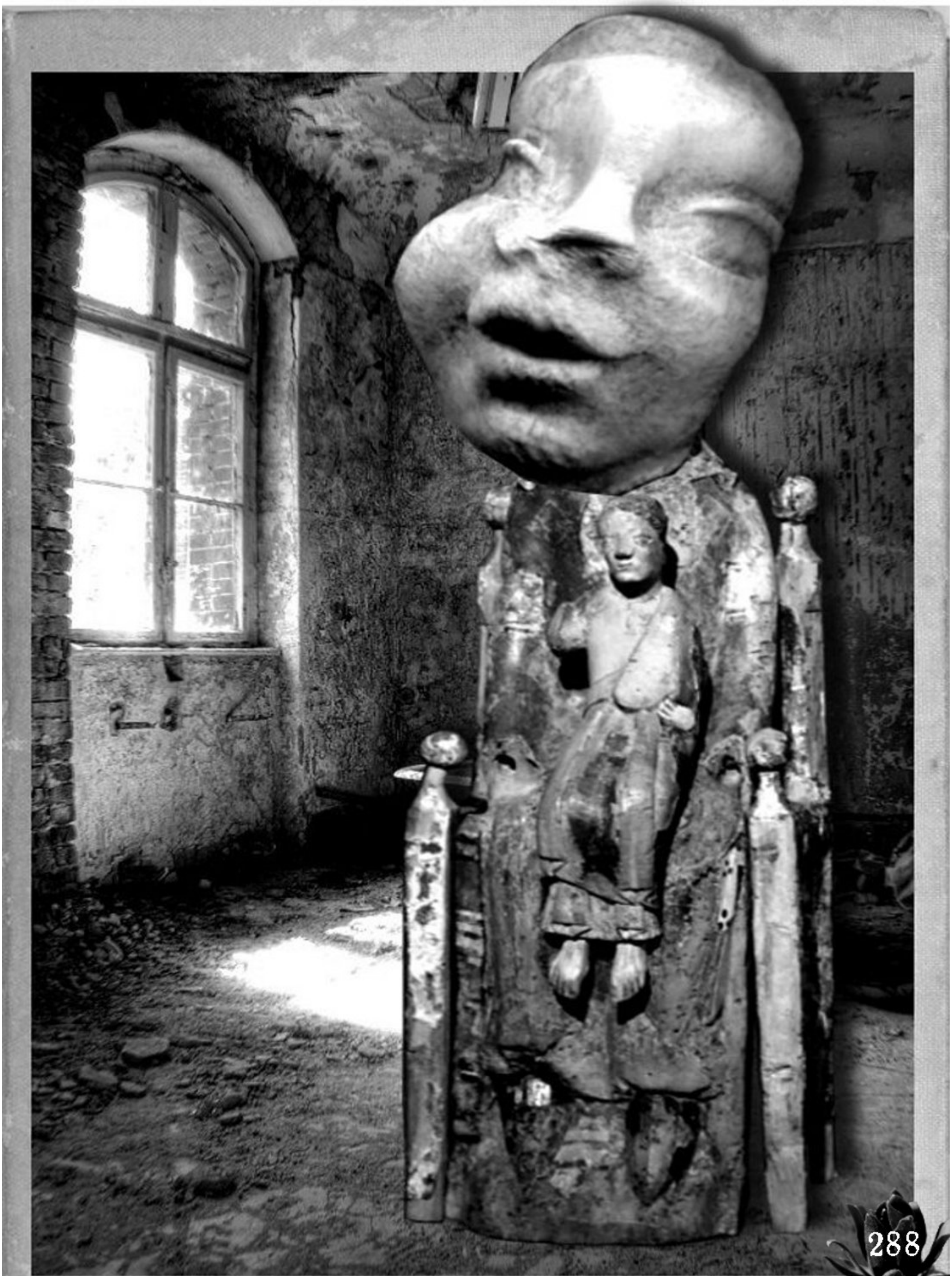


Fig. 7 : La Vierge Hydrocéphale à l'Enfant

Syncrétismes

Partout en Europe, surtout dans les régions les plus enclavées, émergent des églises mixant chrétienté et cultes païens. On recense notamment l'Eglise Druidique en Albion, l'Ancre Vaudou sur l'ancienne plateforme pétrolière du Baron Samedi (au milieu de la Mer des Tyrans), la Chapelle Christo-Islamique à Cordoue ou encore le Mouvement pour l'Emancipation de l'Arbre-Christ en Pologne. Il va sans dire que le Vatican voit ces blasphèmes d'un très mauvais œil. Mais jusqu'à présent, le clergé est trop désorganisé pour faire face à ces nouvelles menaces.

Hérésies Chrétiennes

Les lacunes de communication au sein du clergé, la découverte d'archives et d'évangiles apocryphes, la colère des évêques floués ou l'illumination d'ermites ont provoqué la résurgence d'anciennes hérésies, pourtant disparues depuis le Moyen-âge. Ces schismes et ces réinterprétations sont le témoin d'une grande vivacité spirituelle et d'une remise en cause des modèles centralisés. Ils n'en sont pas moins ferments de conflits et de fanatisme.

Ces hérésies sont souvent très limitées géographiquement ou font l'objet d'un culte clandestin. Tant que leurs apôtres ne se font pas trop remarquer, le Vatican les laisse tranquille. Mais le jour où la Très Sainte Inquisition reverra le jour, la donne changera à jamais.

Le Nestorianisme :

Le nestorianisme est une doctrine se réclamant du christianisme et affirmant que deux personnes, l'une divine, l'autre humaine, coexistaient en Jésus-Christ.

Rassemblés en Mésopotamie sous le nom d'Eglise Chrétienne Assyrienne jusqu'au XIXème siècle, les nestoriens connaissent une diaspora après leur persécution par les turcs pendant la Première Guerre Mondiale. Ce sont les descendants de cette diaspora qui répandent le Nestorianisme en Europe continentale après C-Day.

Certains penseurs au sein de l'Eglise nestorienne s'élèvent pour dire que la personnalité divine du Christ a provoqué les ténèbres de l'Ere Forestière, pour punir les péchés de la personnalité humaine du Christ. Cette interprétation est source de tension au sein de la communauté, qui craint également d'éventuelles persécutions par les catholiques.

Le Gnosticisme :

Le Gnosticisme, mouvement spirituel très varié, s'est éteint au IIIème siècle. Ici, nous traiterons particulièrement du gnosticisme chrétien, celui qui revient à la surface vers 2350, sous l'impulsion de l'érudit Cervantès de Clèves.

Aux yeux des gnostiques, l'homme est prisonnier du temps, de son corps, de son âme inférieure et du monde. Les gnostiques en concluent : « Je suis au monde mais je ne suis pas de ce monde ». De ce point de vue, le monde et l'existence dans le monde apparaîtront mauvais parce qu'ils sont le mélange de deux natures et de deux modes d'êtres contraires et inconciliables. Le gnostique sera celui qui retrouvera son moi véritable et qui prendra conscience de la condition glorieuse, divine qui était la sienne dans un passé immémorial.

Le phénomène Millevaux explique le retour en fanfare de cette doctrine oubliée. Les périls de l'environnement confirment les gnostiques dans leur conviction que le monde est mauvais et n'est pas fait pour l'homme. Leur volonté de s'échapper de l'enfer forestier les pousse à rechercher l'illumination, ce qu'ils font souvent en menant des vies de reclus.

Le Gnosticisme est une hétérodoxie en plein essor. Le détachement étrange de leurs zélotes les expose souvent à la persécution.

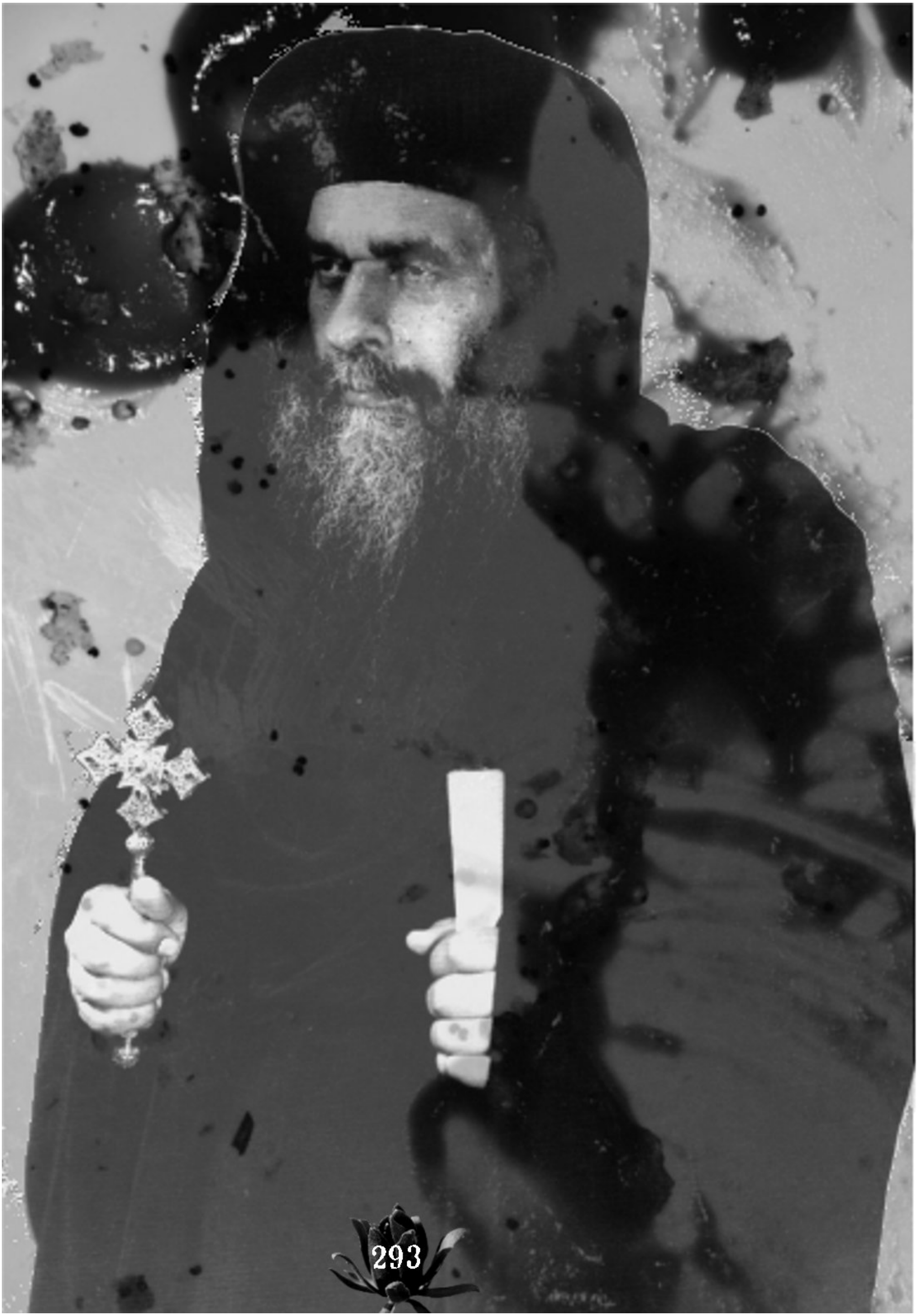
Les disciples de Khlyst :

Les Khlysty ou flagellants étaient les adeptes d'une secte russe, dont le nom dérive en réalité de « khlyst » (le fouet) et qui à l'origine s'appelait Khristoveri (les « croyants du Christ ») ou « Khristi ». Raspoutine aurait, à un moment de sa vie, été un Khlyst.
Cette secte est apparue probablement au milieu du XVIIème siècle, en 1645, et survécut jusqu'au début du XXème siècle. Ses membres pensaient pouvoir vaincre le péché par le péché. Les Khlysty considéraient la débauche comme une sorte d'étape purificatrice sur le chemin de la rédemption. Les Khlysty rejetèrent les livres et l'adoration des saints et croyaient en une communication directe avec un saint esprit, incarné en chacun. Cette idéologie gnostique s'accompagnait du rejet du clergé, mais les membres de la secte pouvaient librement se rapprocher de l'église traditionnelle. Ils ne reconnaissaient pas la Bible orthodoxe.

Les points centraux de la pratique de cette idéologie constituaient l'ascétisme, ou le végétarisme, et la flagellation, accompagné de transes rituelles appelées « radeniya », lesquelles prenaient parfois des aspects orgiaques. Lors de la cérémonie de transe khlysty, les participants dansent en tournant sur eux-mêmes au rythme des cantiques. Peu à peu la danse s'accélère en même temps que les chants s'affolent. Les danseurs, avec un fouet, se flagellent alors violemment les épaules, la poitrine, les bras et les mollets sans cesser la ronde infernale et atteignent l'extase orgiaque.

Le nombre d'adeptes chuta (ils étaient alors environ 40 000) durant l'ère soviétique. Les khlysty n'avaient jamais été tolérés ouvertement. Ils furent persécutés dès le début du XXème siècle.

La secte survit dans la clandestinité jusqu'à C-Day. A la suite du cataclysme, les Khlysty survivants profitèrent du chaos pour révéler leur existence au grand jour. Ils convertirent de nombreuses âmes en peine. Le mouvement s'est depuis radicalisé à l'extrême. Tortures, orgies sexuelles, boulimie morbide et festins cannibales sont désormais au menu de leur liturgie. Les Khlysty prennent également contact avec les Horlas, qu'ils considèrent comme l'incarnation du Mal sur Terre et par conséquent porteurs de la vérité divine. Bien que chrétiens, et sous l'impulsion des Horlas, certains Khlyty participent alors à des messes noires en l'honneur de Shub-Niggurath. La secte est aujourd'hui bien implantée en Slavosie et envoie des missionnaires jusqu'aux confins de l'Europe.



Outre les renaissances d'anciennes hérésies, Millevaux est également un terreau fertile pour les contre-dogmes et sectes inédites. C'est ce qu'on appelle les néo-hérésies.



Le Messianisme :

En 2375, le moine Vladsilaw Garek croit recevoir la visite de l'Ange Gabriel : « Ne pleure plus, Vladislaw, car ces temps de ténèbres seront bientôt révolus. Le Christ qui est mort sur la Croix et ressuscité va revenir sur Terre et revivra sa Passion pour notre salut à tous. ».

Garek entreprit aussitôt de répandre la prophétie. Aujourd'hui, même après sa mort (il fut roué pour apostasie par le clergé varsovien en 2389), sa néohérésie, appelée le Messianisme, compte plusieurs milliers d'adeptes.

Les Messianistes vivent pour la plupart en communautés autonomes. Ils font vœu de pauvreté et renient la notion de propriété. Leurs apôtres, qu'on considère comme de doux déments, sont fréquemment maltraités ou martyrisés par les populations catholiques. Mais ils n'ont pas pour autant perdu l'espoir que le Christ revienne un jour transformer Millevaux en jardin d'Eden.

La Chapelle de l'Expiation :

Le créateur de la Chapelle de l'Expiation, Don Hernando Crusades, n'a jamais explicitement demandé à recruter des fidèles. La seule marque de son prosélytisme fut le discours qu'il prononça au sommet de la Sagrada Familia, à Barcelone, avant de s'immoler par le feu :

« Contemple tes péchés, peuple humain ! Contemple le monde qui t'entoure, il porte la marque de ton vice ! Ecoute les témoignages de l'Age d'Or, quand l'homme était plus pur ! En vérité je vous le dis, nous ne sommes plus dignes de notre Créateur ! La Forêt est sa punition divine, nous marchons à quatre pattes, la fille tue son père, le fils fornique avec sa mère ! Contemplez l'hideuse engeance que nous sommes devenus, aveugles à la bonté de l'Agneau Pascal ! En vérité je vous le dis, Dieu ne veut plus de nous ! Le Temps de l'Expiation est venu ! Nous ne sommes pas dignes de vivre sous les cieux ! Il est temps d'exécuter sur nous la sentence divine ! »

La première vague de suivants de Crusades accomplit un suicide collectif sur les rochers de Pampelune, un an plus tard. La deuxième vague comprit qu'il fallait procéder autrement. Pour plus d'efficacité, il fallait reporter sa propre fin et prendre le temps de convertir les autres brebis égarées.

Et quand les Expiatistes seront assez nombreux, ils déferleront sur les impurs, les massacreront et les suivront aussitôt dans la mort. Et l'Humanité, cette honte pour Dieu, ne sera plus qu'un mauvais souvenir.

Les Expiatistes se comptent en centaines, principalement implantés en Al-Andaluz, dans la Florence et dans les Terres Franques. En attendant le jour qu'ils auront choisi pour le Jugement Dernier, ils se peignent le corps en noir et blanc, pratiquent des mutilations rituelles et s'arment lourdement...

La Mort est mon sauveur,
qui guérit mes peines.
La Mort est mon bourreau,
qui châtie mes fautes.
La Mort est mon berger,
qui connaît
toutes les réponses



Les Lazaréens :

A l'âge de 16 ans, Astrid la Ravagée, orpheline, exhibe dans les rues de Vienne ses parents qu'elle dit avoir sorti de la tombe, « avec l'aide de Lazare, que Jésus avait libéré de la mort ». Ce prodige lui suffit amplement à recruter des centaines de disciples. Avec eux et leurs proches qu'elle a ressuscités et réduits à l'état de zombies, figés dans la décomposition.

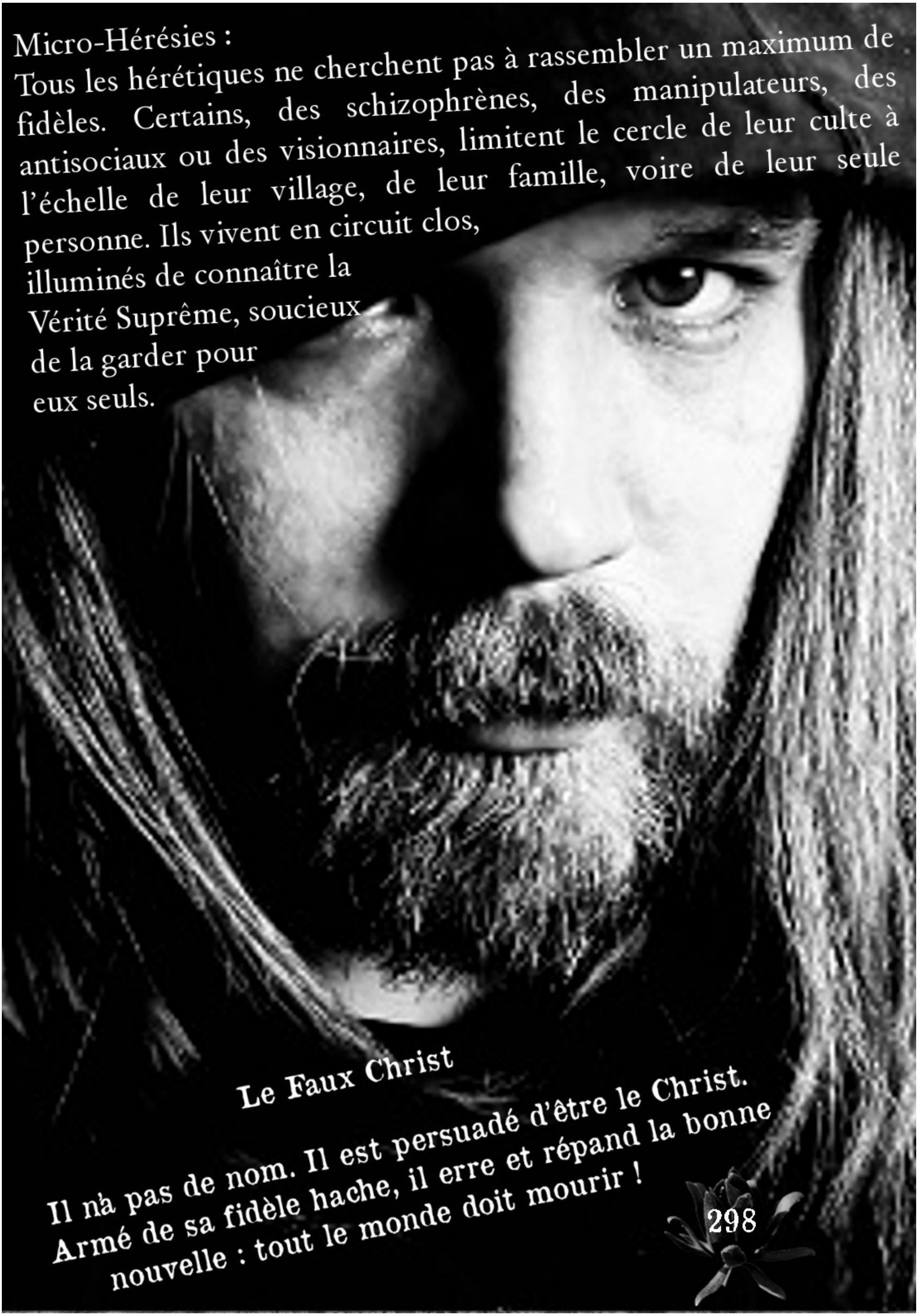
Elle se retire sur le Mont Schwarzberg. Elle leur fait bâtir un gigantesque temple-mausolée.

Elle enseigne que la mort et la résurrection sont les étapes cruciales dans la vie d'un homme, la transition qui leur rend leur innocence originelle. Le fait que les zombies perdent la parole et la raison, et doivent se nourrir de chair humaine n'est pas mentionné dans ses prêches…

Astrid a enseigné ses techniques aux plus hauts gradés de ses prêtres. Ensemble, ils ont d'abord commencé à ressusciter des gens fraîchement décédés, puis des cadavres de plus en plus usés, remplissant les catacombes du Schwarzberg d'abominations rampantes. Désormais, ils invitent les plus fanatiques d'entre eux à s'immoler pour revenir sur Terre, purifiés de leurs péchés, sous la forme de macchabées mobiles qui parfois s'échappent dans la forêt en quête de nourriture….

L' Avare.

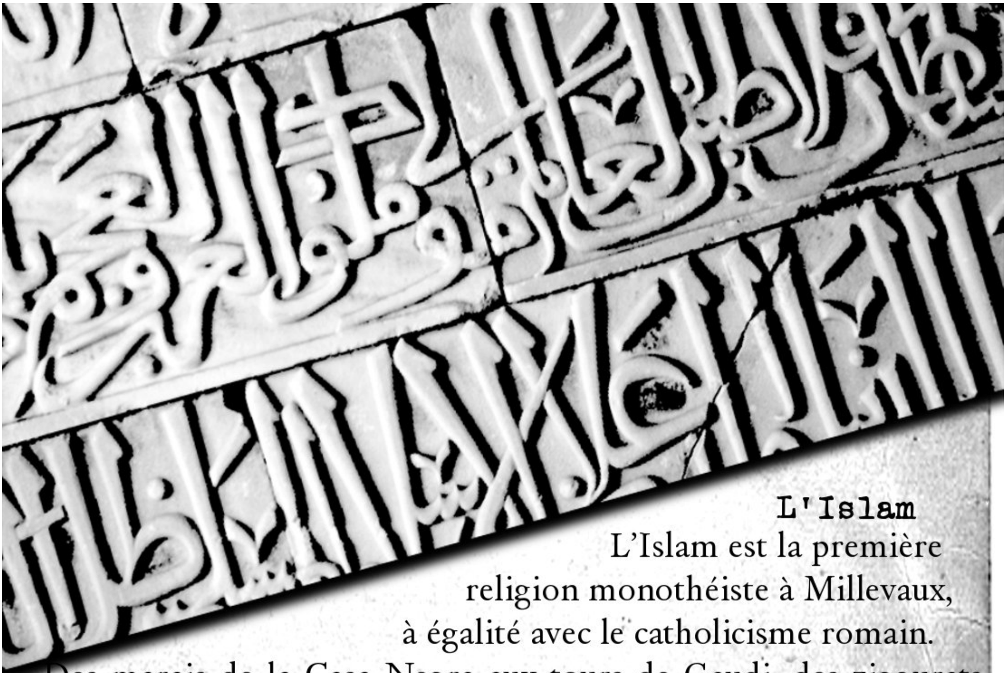
L'Avare (ou « Lazare ») est un illuminé mystique, qui aurait survécu à l'attaque paradoxale sur Paris. La fracture dimensionnelle lui aurait conféré la vie éternelle. Serait peut-être un Hapt (cf supplément « Entités Mythologiques »). Il aurait donc plus de 200 ans et se rappelle de tout. Il dirige une société utopiste à Relents, rassemblant une centaine d'adeptes. Ils pratiquent une communauté de bien totale : la propriété privée y est un péché. Refuser des relations sexuelles à quiconque le demande est un péché. Les disciples de L'Avare lui vouent une dévotion sans limite.



Micro-Hérésies :
Tous les hérétiques ne cherchent pas à rassembler un maximum de fidèles. Certains, des schizophrènes, des manipulateurs, des antisociaux ou des visionnaires, limitent le cercle de leur culte à l'échelle de leur village, de leur famille, voire de leur seule personne. Ils vivent en circuit clos, illuminés de connaître la Vérité Suprême, soucieux de la garder pour eux seuls.

Le Faux Christ

Il n'a pas de nom. Il est persuadé d'être le Christ. Armé de sa fidèle hache, il erre et répand la bonne nouvelle : tout le monde doit mourir !



L'Islam

L'Islam est la première religion monothéiste à Millevaux, à égalité avec le catholicisme romain. Des marais de la Casa Negra aux tours de Gaudi, des ziggurats d'Istanbul aux pierres levées d'Ante-Bucarest, des racines de Neuen Berlin aux mosquées troglodytes de Sarajevo, ils sont des centaines de milliers à prier le nom d'Allah. C'est un Islam paradoxal qui règne dans l'Europe de l'Ere Forestière, tourmenté entre le sunnisme des Lumières et les ombres de l'hérésie sheitanite.

L'Islam des Lumières :

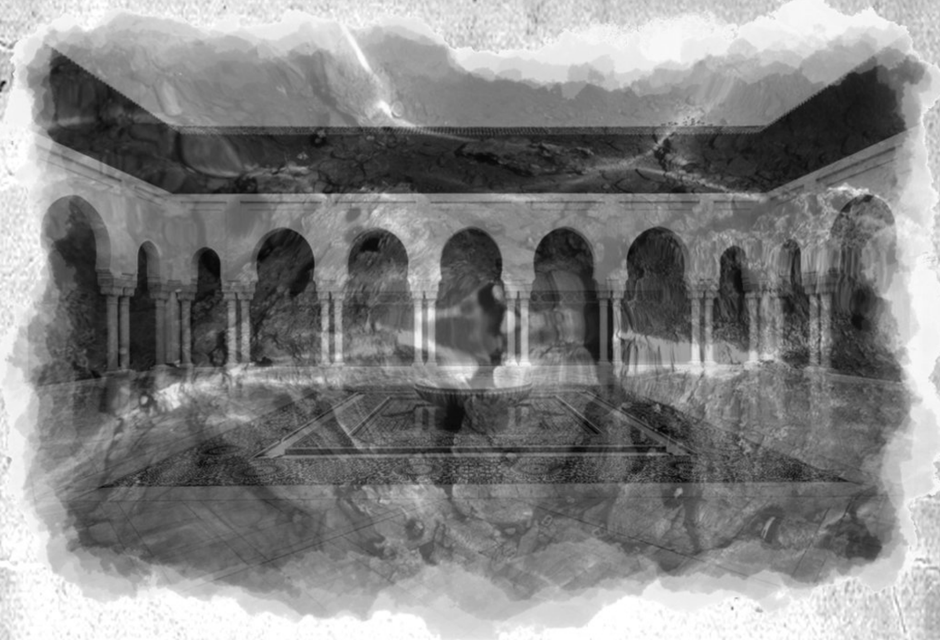
Entre 2000 et 2200, l'Islam, tel qu'il est pratiqué au Maghreb, dans le Proche-Orient et en Europe occidentale, subit une conversion progressive vers ce qu'on appelle « L'Islam des Lumières ». Modération et modernité de la religion mahométane ont deux explications géopolitiques : Epuisement ou abandon progressif de l'énergie du pétrole et enclavement politique du Maghreb et du Proche-Orient.

La fin de l'ère du pétrole apaise grandement les tensions qui poussaient au fondamentalisme et au terrorisme. Quand à l'enclavement politique, il permet à une Arabie démondialisée de rester neutre dans les grands conflits qui toucheront l'Europe de plein fouet. C'est une ère d'autarcie et de paix, propice à l'introspection dans la foi et à la réflexion philosophique.

Suivant les préceptes du penseur indien Asghar Ali Engineer, chaque génération se voit reconnu le droit d'interpréter le Coran avec son propre éclairage, à la lumière de ses propres expériences. Les changements fondamentaux sont alors les suivants ; libéralisation des mœurs, égalité entre l'homme et la femme, non-ingérence dans les gouvernements, abandon du djihad, œcuménisme. Les pratiques liturgiques restent en revanche sensiblement les mêmes. Ainsi, les femmes qui le désirent portent toujours le voile. Les horaires de prière, les jours saints et les lieux de pèlerinage demeurent, le porc reste un aliment interdit. Et les 5 Piliers de l'Islam (Dieu, la Prière, l'Aumône, le Jeûne, le Pélérinage) sont toujours d'actualité.

Après C-Day, le Maghreb et le Proche-Orient subissent les retombées du phénomène Millevaux, mais dans des proportions moindres que l'Europe continentale. Ce sont donc les civilisations arabes qui se redressent le plus tôt dans l'Ere Forestière. L'Islam des Lumières se maintient alors dans les Royaumes Mèdes, en Al-Andaluz et dans les communautés d'Europe continentale. On dénombre une proportion de 80% de sunnites et 20% de chiites.

La communauté musulmane d'Al-Milval souffre de l'inaccessibilité de la Mecque, située derrière le Mur de la Honte. Nombreux sont les pèlerins à risquer leur vie pour franchir la Mer Rouge et gagner ce lieu saint où trône la Pierre Noire, à l'abri des miasmes de Millevaux.



La grande nouveauté de l'Islam en Ere Forestière est le hadith au sujet des Horlas. Les Horlas sont nommés en arabe «Sheitan », ce qui signifie aussi le Diable. De fait la tradition musulmane est interprétée dans le sens d'une assimilation des Horlas au Diable. Les « Sheitan » sont impurs. D'ailleurs on compte des porcs parlants dans leurs rangs. Le « Sheitan » veut guider l'homme vers la damnation et doit être craint et détruit par tous les moyens. « Sheitan ! » est même devenu une interjection populaire, désignant les êtres et les choses qui portent le mauvais œil. On raconte même que les populations bédouines savent reconnaître instinctivement des agents Horlas, à l'odeur et l'aura qu'ils dégagent.

En 2400, suite à un endurcissement de l'environnement et aux troubles politiques régnant dans les Royaumes Mèdes, certains imams professent le retour à un Islam dur.

Avec une pleine application de la charia, l'exécution des apostats, et le port obligatoire de la burka pour les femmes. Mais jusqu'à présent, leurs voix se font faiblement entendre.

Des sectes et spiritualités para-musulmanes connaissent un regain d'activité. Par exemple, les marabouts du Sahara ou les Soufis des Balkans. Mais la principale dissidence vient de l'hérésie sheitanite.

L'Hérésie Sheitanite :

En 2300, l'imam Souleymane Al-Zharwiji part d'Istanbul pour tenter le pèlerinage vers la Mecque. En chemin, il s'égare dans la région désolée qui sépare le Tigre et l'Euphrate. On ignore ce qu'il lui arrive exactement. Trois ans plus tard, il revient à Istanbul, sans avoir jamais atteint la Mecque.

Il aurait rencontré le Sheitan entre le Tigre et l'Euphrate, dans une aura de feu et de putréfaction. Ce dernier, accompagné d'un Ange, lui aurait dicté le texte de ce qui deviendra les Dix Mille Sourates du Sheitan.

Al-Zhawiji, entièrement converti à la cause du Sheitan et armé d'une puissante sorcellerie, échappe à la charia. Il commence à prêcher sa vision de l'Islam. Le Sheitan, loin d'être l'opposé d'Allah, serait son intermédiaire sur la Terre et aiderait les hommes à supporter les souffrances du monde forestier d'Al-Milval. Al-Zhawiji, non content d'affirmer que les Dix Mille Sourates du Sheitan sont un hadith dont l'étude doit s'additionner à celle du Coran, exhume l'une des versions originales arabes du Kitab-Al-Azif.

Oeuvre encore appelée le Necronomicon, le livre du dément et hétérodoxe Abdul Al-Hazred, écrit vers 700 dans la ville de Damas. Il distribue des reproductions de l'ouvrage et souhaite que leur étude soit intégrée dans la tradition musulmane.

Les prêches d'Al-Zhawiji obtiennent de rapides résultats. Ceux qui osent le traiter de mécréant ou d'infidèle sont assassinés ou exilés. L'Hérésie Sheitanite (telle qu'on la nomme depuis les Royaumes Mèdes) se répand comme une traînée de poudre dans tout l'Empire Ottoman.

Bien qu'Al-Zhawiji présente sa religion comme étant le seul véritable Islam, il est clair qu'il en détourne tous les principes. Le blasphème sheitanite est une foi pervertie où le Sheitan a une plus grande importance qu'Allah. On demande aux sheitanites de faire confiance aux Mères Truies, de laisser la Nature faire ce qu'elle veut. Les grands imams sheitanites dirigent des harems clos, on ignore ce qu'il advient des femmes infortunées qui y sont envoyées. Les ziggurats d'Istanbul résonnent de cris atroces. La jungle s'étend en Turquie plus que partout ailleurs, et des miasmes sans précédent s'élèvent des marais, exterminant les chrétiens, les kurdes et les arméniens.

Même si les Royaumes Mèdes emploient tous leurs moyens dans l'éradication de l'Hérésie Sheitanite, il est clair que cette dernière connaît une expansion irrépressible. Les moudjahidin envoyés en Turquie assassiner les faux imams ne reviennent jamais attester du succès de leur mission.



Le Mythe Phénicien

Vers 2250, lorsque l'imam Amin Abd al-Nefer survit à l'incendie de la Mosquée de Tunis, c'est pour perdre définitivement la raison. Il prend alors le nom d'Hamilcar Gilgamesh Barca. Il fonde la compagnie des Trente Puniques, un ramassis de tyrans, de gourous et de sadiques. Et entreprend avec eux de restaurer la grandeur de l'empire phénicien carthaginois. Il veut faire renaître Carthage en tant que théocratie totalitaire, avec au sommet de ses préoccupation le culte qui sera rendu aux deux principaux dieux du panthéon phénicien : Baal Hammon (ou Moloch-Baal) et Tanit.

Les Trente Puniques, avec à leur tête Gilgamesh le Grand Brûlé, profitent des guerres de religion qui secouent la Tunisie et l'Egypte.



Sur les cendres des schismes islamiques d'abord, puis de la guerre ouverte entre l'Islam des Lumières et l'Hérésie Sheitanite, il rallie au Mythe Phénicien tous les mécontents de l'Islam.

Quand vers 2350, Carthage s'affirme comme une nation à part entière, couvrant les territoires des anciennes Egypte et Tunisie, Gilgamesh le Grand Brûlé a 120 ans. Il a depuis longtemps sombré dans la démence la plus totale. Avant de mourir, il a pu affermir la toute-puissance du culte. Neandertal de la Loge Noire, il a refaçonné le Mythe Phénicien en illusion de la grandeur antique, derrière laquelle se cache un système entièrement voué à l'autodestruction.

Le Mythe Phénicien selon Gilgamesh, de la façon dont il est pratiqué avec zèle dans cette nouvelle Carthage, est tout au plus une parodie macabre et flaubertienne de l'original antique. Les pratiques barbares sont monnaie courante, la civilisation toute entière est autant tournée vers la cruauté et la décadence que vers le faste et le raffinement. Une cohorte de dieux terrifiants s'associe à Moloch et Tanit pour composer le panthéon. Le clergé phénicien a tout pouvoir sur le gouvernement, les cérémonies de dévotion à Tanit et à Baal rythment la vie de tout un chacun.





Tanit :

Tanit est la déesse chargée de veiller à la fertilité, aux naissances et à la croissance. Certains l'associent à Shub-Niggurath mais il s'agit d'une déviance du culte. Bienveillante et mystérieuse, ses attributs divins sont la lune et les serpents. Tanit représente en quelque sorte l'aspect positif d'une religion qui en comporte peu.

Les servantes de son culte ont d'ailleurs pour habitude de s'accoupler avec des reptiles géants sous l'influence de drogues mystiques. On pense les prêtres de Tanit capables de concocter des potions contre la stérilité, ou de guérir le Syndrome de l'Oubli.

Moloch-Baal :

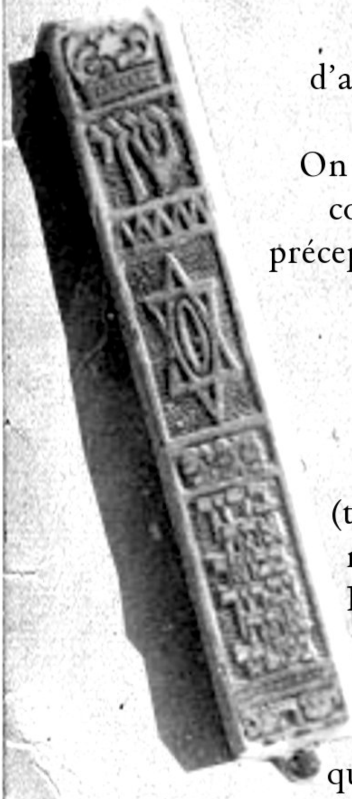
Baal Hammon est le dieu de la fécondité et des récoltes. Il est également associé au soleil et à la guerre. Révérer Baal, c'est adopter une doctrine où la force et la cruauté ont plus d'importance que le partage et la miséricorde. Baal est un Dieu qui accorde peu. Il préfère conseiller à ses fidèles de prendre aux autres ce qu'ils méritent.

Les prêtres de Moloch ont une influence majeure sur la politique punique. Ils décident des guerres, des accords commerciaux et des grands travaux.



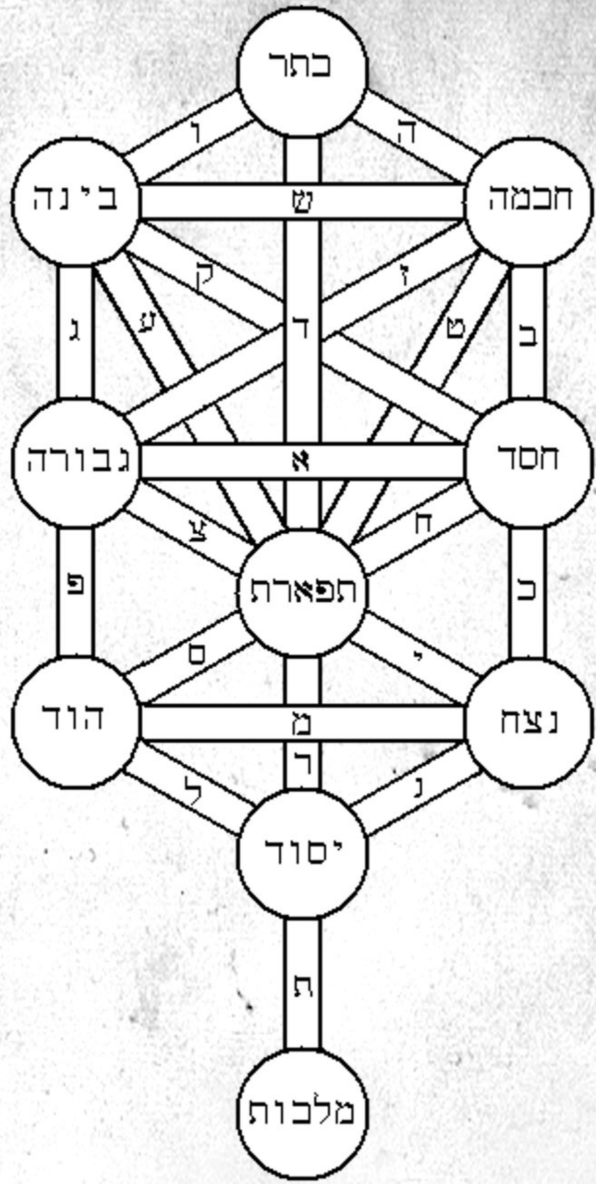
Au sommet de Carthage trône une immense statue en fer de Moloch. Cette statue ouvre une gueule où brûle un brasier en permanence. Ses bras articulés permettent d'y jeter des offrandes. En cas de situation catastrophique pour Carthage (épidémie, invasion, famine), les prêtres ont toute latitude pour décréter des sacrifices d'enfants à Moloch. En cas de force majeure, chaque citoyen devrait même livrer son premier-né s'il n'a pas atteint la majorité.

Le judaïsme



Le Judaïsme a subi beaucoup moins d'altérations que les autres grandes religions monothéistes lors de l'Ere Forestière. On peut cependant noter que les Horlas sont considérés comme démoniaques. Suivre les préceptes hébreux, c'est bannir les Horlas de sa vie et lutter contre eux.

Certains juifs ashkénazes pensent que l'interprétation kabbalistique du Talmud est la clé de l'éradication des Azazélites (terme hébreu pour désigner les Horlas, en référence à Azazel, le Démon du Désert.). Dans ce but, ils passent de longues heures à le traduire en codes chiffrés et en formules ésotériques. L'objectif ultime de cette quête aussi mathématique que spirituelle est la découverte du Cypher, ou code suprême, qui renfermerait le vrai nom du Créateur.


כתר
ה
ו
חכמה
ש
בינה
ב
ט
ז
ד
ק
ע
ג
חסד
א
גבורה
ח
צ
כ
פ
תפארת
י
ס
נצח
מ
הוד
נ
ר
ל
יסוד
ת
מלכות

On rencontre des communautés juives partout en Europe. Elles sont plus ou moins bien tolérées selon les régions où elles se trouvent. De nombreuses communautés juives cohabitent pacifiquement avec les autres chapelles dans les Royaumes Mèdes, en Al-Andaluz. En Germanie, on dénombre d'importantes populations de juif ashkénazes. Certains ont hybridé leur religion avec les cultes païens ou chrétiens. A ce titre, la Synagogue Sacrée d'Irminsul, en Forêt Noire, est une déviation remarquable. Les rabbins d'Europe continentale se confrontent volontiers au clergé d'autres religions lors de discussions talmudiques enfiévrées, ce qui conduit parfois à de subtiles modifications et remises à jour de la Torah.

Le ghetto de Prague, véritable laboratoire spirituel, voit émerger de nombreux courants de pensées et notamment les Golemistes Noirs, qui défendent l'usage kabbalistique de la Magie Noire, arguant que la sorcellerie ne porte pas de corruption intrinsèque et que seul l'usage qu'on en faut peut déterminer le résultat est bon ou mauvais.

Les Juifs sont persécutés à Carthage, en Florence et dans l'Empire Ottoman. Mosché Brandt, Neandertal de la Loge Bleue, dirige la Fratrie Aleph, un mouvement clandestin de turcs opposés à la tyrannie sheitanite, qui comprend aussi bien des juifs, des musulmans, des kurdes ou des athées. La Fratrie Aleph paye un lourd tribut de martyrs chaque année.

Le Royaume de Sion (anciennement Israël) constitue une particularité puisqu'il s'agit d'un Etat entièrement hébreu (cf. chapitre « Atlas »). Les hébreux du Royaume de Sion n'ont plus guère de contact avec les tribus restées en diaspora, ce qui conduit à une divergence progressive du dogme entre Israël et le reste de l'Europe.

On rencontre des communautés juives partout en Europe. Elles sont plus ou moins bien tolérées selon les régions où elles se trouvent. De nombreuses communautés juives cohabitent pacifiquement avec les autres chapelles dans les Royaumes Mèdes, en Al-Andaluz. En Germanie, on dénombre d'importantes populations de juif ashkénazes. Certains ont hybridé leur religion avec les cultes païens ou chrétiens. A ce titre, la Synagogue Sacrée d'Irminsul, en Forêt Noire, est une déviation remarquable. Les rabbins d'Europe continentale se confrontent volontiers au clergé d'autres religions lors de discussions talmudiques enfiévrées, ce qui conduit parfois à de subtiles modifications et remises à jour de la Torah.

Le ghetto de Prague, véritable laboratoire spirituel, voit émerger de nombreux courants de pensées et notamment les Golemistes Noirs, qui défendent l'usage kabbalistique de la Magie Noire, arguant que la sorcellerie ne porte pas de corruption intrinsèque et que seul l'usage qu'on en faut peut déterminer le résultat est bon ou mauvais.

Les Juifs sont persécutés à Carthage, en Florence et dans l'Empire Ottoman. Mosché Brandt, Neandertal de la Loge Bleue, dirige la Fratrie Aleph, un mouvement clandestin de turcs opposés à la tyrannie sheitanite, qui comprend aussi bien des juifs, des musulmans, des kurdes ou des athées. La Fratrie Aleph paye un lourd tribut de martyrs chaque année.

Le Royaume de Sion (anciennement Israël) constitue une particularité puisqu'il s'agit d'un Etat entièrement hébreu (cf. chapitre « Atlas »). Les hébreux du Royaume de Sion n'ont plus guère de contact avec les tribus restées en diaspora, ce qui conduit à une divergence progressive du dogme entre Israël et le reste de l'Europe.



CULTURE ET TRADITIONS

Une culture balkanisée

Parler de culture et de traditions à Millevaux, c'est d'abord parler de diversité. L'Europe culturelle est davantage une constellation de micro-milieux qu'un réseau interconnecté. La norme, c'est de ne pas suivre la norme. Il suffit de changer de tribu pour changer de monde. De surcroît, ce continent a derrière lui un très long passé d'immigration et de mélange culturel. Ce métissage reste flagrant, malgré deux cent ans d'enfermement et d'immobilité des populations.

Il est donc impossible de dresser un tableau exhaustif. On peut en revanche décrire les mécanismes évolutifs de la culture et comprendre comment ils peuvent se décliner selon les contrées et les peuples.



On abordera ici la culture au sens le plus large, incluant tout ce qui fait la tradition d'une société. Linguistique, économie, guerre et paix, manifestations populaires, arts.

Une linguistique rapiécée

L'Europe de l'Age d'Or était en passe d'adopter une langue unique, l'anglais. Langue du capitalisme, langue des sciences, langue de l'occupant américain. Si beaucoup refusaient cet état de fait par nationalisme, tout le monde était bilingue. Même l'occupant chinois publiait ses communiqués avec la traduction anglaise. C-Day a décapité net cet idéal de langue universelle, et rouvert en grand les portes de la Tour de Babel.

Dans l'Ere Forestière, une semaine de marche, c'est l'unité du bout du monde. Les survivants ont rejeté l'anglais pour reprendre l'idiome national. Le Syndrome de l'Oubli aidant, l'unité linguistique s'est encore morcelée, à l'échelle de la région, de la contrée, du coin. On ne parle plus ni français, ni italien, ni croate, on parle la langue du coin. Le patois, le sabir, le baragouin, ont remplacé les anciens académismes.

De surcroît, la disparition des livres, la régression intellectuelle, l'obscurantisme, ont fait leur œuvre : Millevaux compte 80% d'illettrés.

Et là où la tradition orale domine, l'orthographe ne signifie plus rien. Les voyageurs au long cours et les rhapsodes constatent bien ce morcellement : Un gazier de Terre-Calais n'entrave que pouic à la jacquetance d'un zigue d'Axe-en-Vengeance. On peut en revanche reconstituer le processus de création de ces sabirs locaux.

En cernant ce processus, un linguiste confirmé pourra déceler la fange originelle de toutes les langues et se faire comprendre partout où il va. Enfin, dans un rayon d'une semaine de marche...

La langue à Millevaux découle de plusieurs sources différentes :

* La langue nationale de l’Age d’Or.
* Une base principale d’argot, car c’était le principal champ lexical des survivants (on ne parle pas de la même façon dans un pays en ruines que dans l’hémicycle d’un parlement).
* Des anglicismes retranscrits dans l’accent local.
* Des expressions spécifiques à la localité.

Ajoutez à cela un long abâtardissement et vous obtiendrez un baragouin à la fois moyenâgeux et pragmatique, la langue hirsute et pittoresque des forestiers.

En terme de jeu, en tant que Meneur, je peux avoir envie de retranscrire lambiance en employant moi-même un langage insolite et en incitant mes joueurs à faire de même. En procédant sans caricature, en adaptant simplement son niveau de langage au contexte, jobtiens une belle sensation de réalisme. Pour adopter ce langage, je m’inspire des nouvelles dambiance incluses dans ce livre ou je me réfère à ce petit lexique, valable pour les Terres Franques, où l'on parle un patois issu du français.

Petit lexique des Terres Franques :

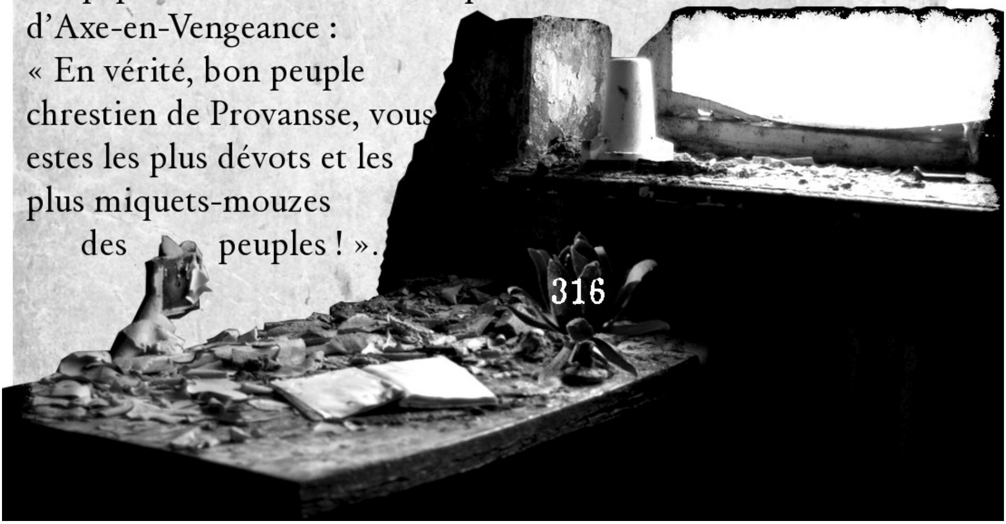
En français : En franquois
une personne : un gazier, un zigue, un pécore
étranger : Horsain
un pauvre : un gueux, un capselesse
un riche : un mange-cresson
un mutant : un maletrait
un lépreux : un ladre
nourriture : bouffe, becquetance, graillon
gourde, récipient : Boutanche
armagnac : Maniac
cognac : Gnac, Niac, Niaque
la forêt : la verte, la touffue, la canarde
démon, créature surnaturelle : Horla
quelque chose de dangereux, de déconseillé : mauvaise médecine
la mémoire : la creuse, la flancheuse
flash-back : Flachebaque
Argent, ou matériel bon à troquer : du grisbi, du remplit-fouilles
des caps : des jetons, des pions
les pillards : les écorcheurs
la ville : la ruche, le beston, la cabane
Habits : frusques, nippes
un véhicule à moteur : un trucque, une tocante, un chartotal
de l'essence : de la fraîche, de la sanguine, de la came

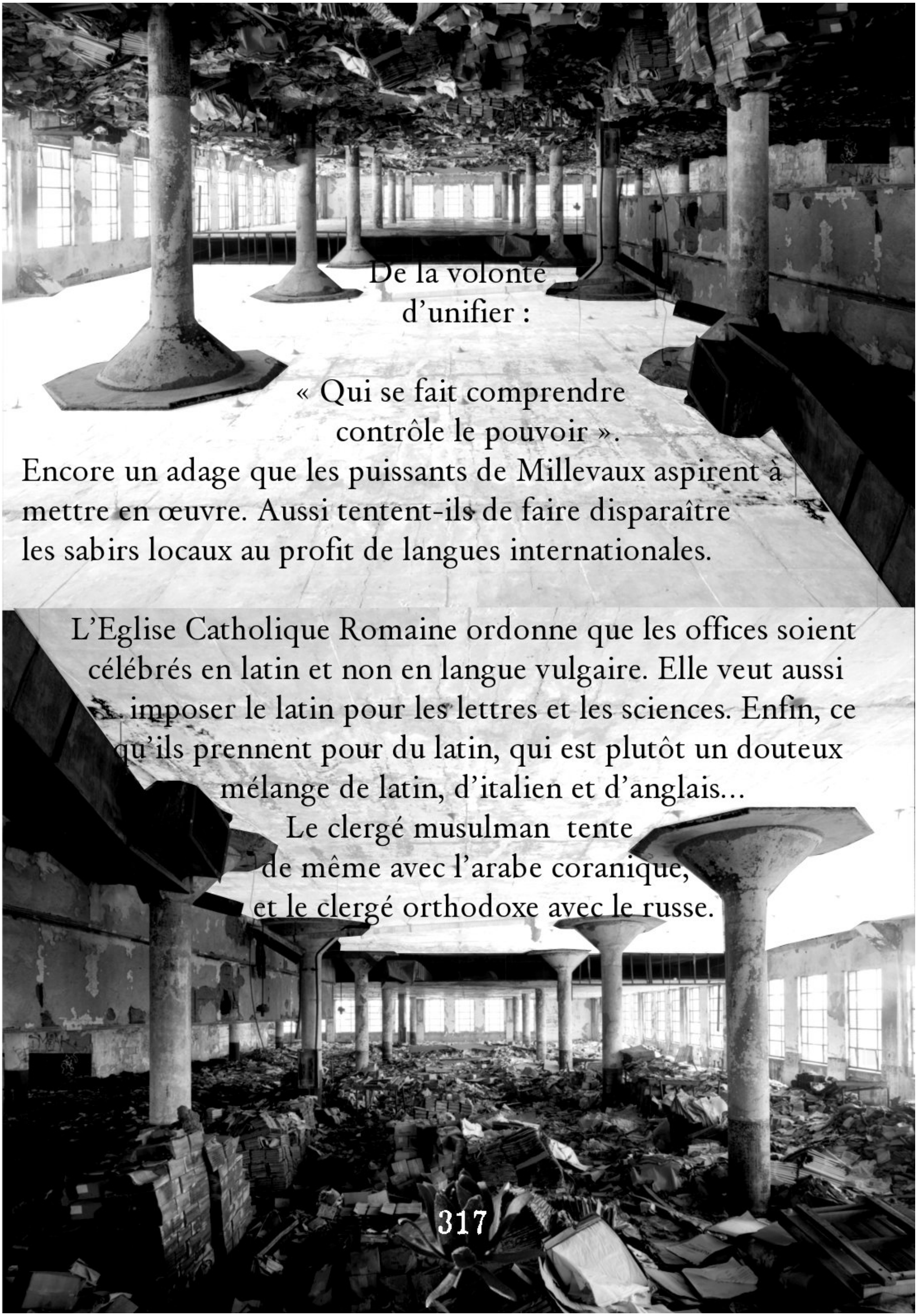
La langue des lettrés :

Parmi les nantis de Millevaux, il est proscrit d'utiliser la langue du vulgaire. C'est un véritable idiome parallèle qui voit le jour dans les hautes sphères de la noblesse et du clergé. On y parle une langue académique issue des ouvrages de l'Age d'Or, une langue précieuse qui se mouche dans la soie et ne va jamais se salir les chausses dans les mêmes ruelles que les manants.

C'est une langue étrange, qui emprunte aussi bien aux formules de la Renaissance qu'au jargon des conseils d'administration du XXIème siècle, voire… aux émissions de télé-réalité.

On paye à prix d'or des précepteurs pour qu'ils vous enseignent le juste mot pour le juste discours, celui qui fera définitivement sortir votre ramage du ruisseau. Mais parfois, on omet de vérifier leurs sources… Et ceci peut aboutir à des citations absurdes. Comme lors du plaidoyer que le bon antipape Childéric V fit sur le parvis de la Cathédrale d'Axe-en-Vengeance :
« En vérité, bon peuple chrestien de Provansse, vous estes les plus dévots et les plus miquets-mouzes des peuples ! ».





De la volonté
d’unifier :

« Qui se fait comprendre
contrôle le pouvoir ».
Encore un adage que les puissants de Millevaux aspirent à mettre en œuvre. Aussi tentent-ils de faire disparaître les sabirs locaux au profit de langues internationales.

L’Eglise Catholique Romaine ordonne que les offices soient célébrés en latin et non en langue vulgaire. Elle veut aussi imposer le latin pour les lettres et les sciences. Enfin, ce qu’ils prennent pour du latin, qui est plutôt un douteux mélange de latin, d’italien et d’anglais...
Le clergé musulman tente de même avec l’arabe coranique, et le clergé orthodoxe avec le russe.

Etymologie du terme « Millevaux »

Millevaux est un terme franquois qui désigne aussi bien les Terres Franques que le monde connu dans son ensemble. On pourrait y lire une référence à Malevil, le roman post-apocalyptique rural de Robert Merle ou au Plateau de Millevaches (aujourd'hui devenu les Morts-Plateaux) en Auvergne, l'une des régions où la forêt est la plus dense. Enfin, c'est une allusion au relief très vallonné, suite aux accidents sismiques de GDay.

Une langue sans livres :

Rares sont les littérateurs à Millevaux, où l'imprimerie peine à succéder aux techniques de copistes. Et encore plus rares ceux qui écrivent directement en langue vulgaire. Lorsque cette pratique deviendra courante, cela contribuera fixer les langues et cimenter les nations. Le premier ouvrage écrit en franquois est « la très véridyque Hystoire de Gargantua » d'Esthète de Rocanchour. Rocanchour est pas la postérité sans jamais avoir avoué ces deux faits : Son roman était une fiction, et il avait entièrement plagié Rabelais...

Une économie sur les rotules

Si le langage à Millevaux n'est qu'un grouillement d'idiotismes, le chaos ambiant n'a pas non plus épargné l'économie. La complexe machine capitaliste de l'Age d'Or est devenu un cauchemar altermondialiste.

La disparition des métiers :

« Qu'est-ce qui nous occupe à temps plein ? La survie ! ». Dans ce monde anarchiste, personne n'a de compétence aboutie dans un domaine. Les gens sont plutôt des touche-à-tout. Hormis dans les microcosmes « civilisés », on n'embauche personne à temps plein pour une seule tâche. Tout est affaire de coups de main, d'opportunités, d'échange de services. Tu me répares ma mobylette et je te donnerai le fruit de ma chasse. Difficile de se spécialiser. On préfère bricoler, improviser, se diversifier. Peu à peu la notion de métier a presque entièrement disparu du monde forestier. Si architectes et parfumeurs peuvent espérer s'établir dans les grandes villes, on n'a pas besoin d'eux au milieu des Morts-Plateaux. La disparition de l'agriculture et le Syndrome de l'Oubli ont nomadisé les populations. Chacun va à sa guise, proposant pour vivre – quand il ne parvient pas à être autonome – d'exercer une palanquée de petits boulots. Avec la disparition des métiers, c'est l'économie dans son entier qui sombre vers l'oubli.



Le système monétaire. De l’Euro au troc :

Dans les premières années suivant C-Day, les transactions se faisant encore en Euros, monnaie en circulation sur tout le continent. Mais l’absence de commerce extérieur, la pénurie, le climat constant d’insécurité et la disparition d’autorités financières fixant le prix des choses, entraînèrent une inflation telle qu’on n’en avait jamais connue, même dans l’Allemagne des années 1930. En 2201, une baguette de pain vaut 1 €. En 2210, elle en vaut 5000.

Tant est si bien que vers 2220, l’Euro – et tout autre système monétaire– est purement et simplement abandonné. Le troc devient alors la seule norme des transactions. Je t’échange un poisson contre une livre d’orge, je t’échange un Char Sherman contre un générateur électrique, je t’échange un guerrier numide contre deux esclaves sexuels. Bien évidemment, aucun marché constant du troc ne s’établit. Les taux de changes s’établissent d’homme à homme, au bagout.





Pour une poignée de caps :

En 2250, à la grande foire de Salzburg, Nicodème le Petit Malin achète un chariot contre 50 capsules de bière (datant de l'Age d'Or). « Tu pourras toujours échanger ça contre autre chose » annonce-t-il au vendeur de chariots. Du moins est-ce ainsi qu'on commence la légende des caps. Une autre légende raconte que les défenseurs des caps s'inspirèrent de l'antique jeu vidéo «Fallout »...

Vers 2300, les capsules de canettes ou « caps » s'imposent comme monnaie dans l'Europe entière. Elles ont toutes été manufacturées pendant l'Age d'Or, aucune entreprise de boissons industrielles ne s'étant créée depuis.

On peut trouver différentes raisons à ce phénomène :
* La faillite de l'Euro demeurait dans la mémoire collective et a empêché le retour de cette monnaie.
* Les pièces étaient devenues très rares, du fait de la dématérialisation des transactions pendant l'Age d'Or.
* L'argent liquide ne devait comporter que des pièces, les billets étant trop fragiles et inadaptés à l'environnement.

* Au début de l’Ere Forestière, il suffisait de se pencher et de fouiller la terre pour trouver des caps. Assurément, leur adoption comme monnaie universelle a fait des heureux.
* Aujourd’hui, les gisements de caps sont épuisés, stabilisant les flux monétaires.
* Les caps sont des reliques, ils sont difficiles à fabriquer ou à falsifier.

Les caps sont donc venus suppléer en partie le troc. Aucun cours fixe ne s’est établi. Les valeurs des objets varient d’une ville à l’autre, voire d’un étal de marchand à l’autre. La plupart du temps, chaque caps a la même valeur. Mais parfois, on attribue des valeurs différentes selon le motif sur le caps. Ainsi, il est communément admis qu’un caps Guinness vaut trois caps Kronenbourg. Ne demandez pas pourquoi…

... Et pour quelques caps de plus

Vers 2380, Vladek le Pouilleux offre une tournée générale dans un rade de Saravejo. Rapidement ivre, il annonce :
« Vladek le Pouilleux, Vladek aux dents pourries, en a fini avec la misère ! Vladek est riche ! ».

En effet, Vladek avait découvert une ancienne usine Jupiler enfouie sous l’humus, avec un gisement de caps extraordinaire. Mais il ne profita guère longtemps de sa fortune. On le tortura à mort pour savoir où était l’usine. Aujourd’hui encore, le site est le théâtre de conflits armés pour la récolte des caps...



Les caps et l'argent en général n'ont souvent aucune valeur en dehors des villes. En pleine forêt, personne ne vous vendra un cuissot de chevreuil, même contre un millier de caps. Le système caps connaît aussi ses limites lors des voyages, car avec une seule unité faciale, les plus riches se retrouvent vite encombrés de dizaine de kilos de caps, difficiles à transporter discrètement.

Les valeurs refuges :

On l'a dit, les nantis ne peuvent guère se satisfaire des caps comme seul capital. L'or et les métaux précieux restent pour eux des valeurs refuges. On a coutume de fondre les statues, les bijoux, les composants électroniques...
et les euros, pour en faire des lingots.



Les nouvelles monnaies :

Les Etats les plus puissants, tels que l'Empire d'Autriche-Hongrie, Al-Andaluz, Carthage ou les principautés italiennes, se méfient de la valeur caps et anticipent sa dévaluation. On y frappe à nouveau des monnaies en or, en argent ou en bronze, à l'effigie de l'empereur, du prince, ou du pape. Ainsi, on trouve des ducats en Florence, des doublons en Al-Andaluz. Pour l'instant, cette monnaie est réservée aux grosses transactions. Le taux de change en caps est variable et généralement calculé pour taxer les étrangers.

Le corporatisme :

Si la notion de métier est délétère en campagne, elle prend tout son sens dans les grandes cités, où forgerons, fondeurs, joailliers ou alchimistes ont pignon sur rue.

Les corps de métier ont tendance à se regrouper en corporations. A ceci plusieurs buts : Solidarité professionnelle, syndicalisme, image de marque, lutte contre la concurrence des contrefacteurs. Les corporations sont un premier pas vers un retour à la culture d'entreprise.

Les lettres de change :

A Gênes, Hardbourg ou Vienne, des ateliers de notaires se transforment en banques primitives et convertissent les dépôts d'argent en lettres de change. Le voyageur peut emporter ses lettres de change avec lui et retirer des sommes, en caps ou en monnaie locale, dans n'importe quel comptoir. Ce système a le vent en poupe dans un climat de paix relative entre les nations qui sécurise les transactions.



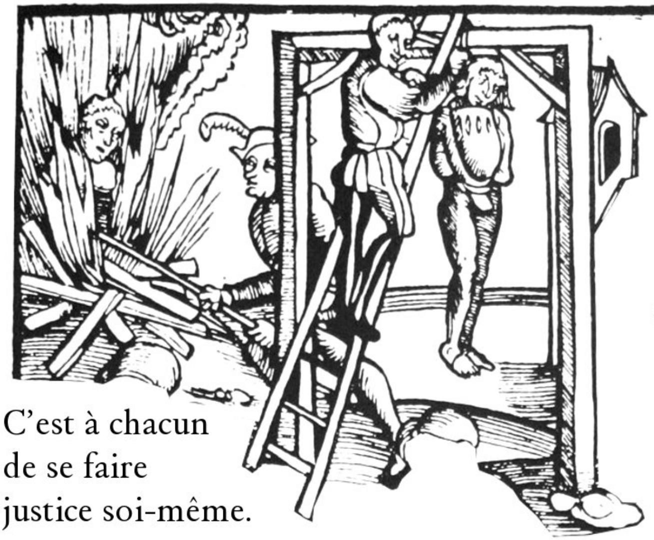


La Guerre

En 2400, les grands Etats sont jeunes et faibles. L'environnement nuit beaucoup aux déplacements de troupes d'envergure. Pour ces deux raisons, les guerres entre Etats sont extrêmement rares. Pour l'instant. En effet, le Pape a plusieurs projets de croisade, les frictions entre les Etats Princiers de Florence s'intensifient, l'arrogance de Carthage inquiète ses voisins.

En revanche, les escarmouches sont déjà légion entre seigneurs locaux, entre Etats frontaliers. Ainsi, l'Empire Ottoman organise de nombreux raids contre la Transylvanie, le Pape aiguillonne les conflits entre
barons, espérant récolter des miettes pour agrandir les Etats pontificaux, et les trois Sultans des Royaumes Mèdes sont en constante guerre d'usure.

Mais la principale menace armée demeure celle des pillards et des tribus barbares, qui se font chaque jour plus téméraires. Les rois et les princes n'ont pas assez de troupes pour les réprimer en force. Ces raids rétrécissent peu à peu les limites de leurs domaines. Et les pauvres de se claquemurer chez eux, par crainte des razzias et de la criminalité galopante.



Le Droit

La notion de droit varie sensiblement d'une contrée à une autre. Dans la majorité des cas, aucune autorité n'est présence pour poser des bases juridiques. La loi du talion prédomine. C'est à chacun de se faire justice soi-même.

Dans les tribus, on distingue les crimes contre les personnes, soumis à l'auto-justice et les crimes contre la tribu (trahison, vol de provisions, meurtre d'un dignitaire, infanticide), qui sont jugés par le conseil tribal.

Dans les grandes villes soumises à une autorité féodale, trois systèmes juridiques coexistent : Le droit vulgaire, régenté par des tribunaux, traite des affaires courantes et des crimes. Le droit seigneurial peut à tout moment dessaisir les tribunaux de certaines affaires politiques et les rendre en charge. Le droit religieux prévaut en théorie sur les deux précédents.

Plus on monte dans cette hiérarchie, plus les droits de l'accusé sont ignorés (suppression des avocats, recours à la torture, lourdeur des peines...). Les peines sont souvent héritées de la loi du talion. Elles se déclinent en travaux de force, en supplices (on tranche la main des voleurs) ou en emprisonnement. Dans certaines villes, on préfère l'exil au système carcéral, trop coûteux. Ainsi à Metro, les grands criminels sont bannis à la Surface (ce qui équivaut presque à une mise à mort).

La Fête

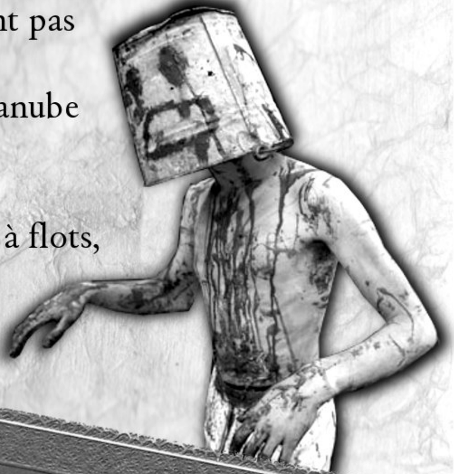
Millevaux n'est pas uniquement le théâtre sordide d'une tragédie au quotidien. Les bons moments, les cérémonies et les grandes fêtes populaires viennent tempérer la misère des lieux. « La joie contre la peur », comme dit l'adage. Et en effet, le millevalien est d'un naturel festif. Faire ripaille et amusance est un moyen de se rebeller contre l'environnement.



La veillée, les sorties dans les tavernes, les histoires drôles viennent égayer les travaux de la semaine. Saltimbanques, trouvères et cirques ambulants rencontrent le succès partout où l'on est assez riche pour leur lancer quelques caps.

Dans les villes, quand un veuf ou une veuve se remarie, on organise des charivaris, des chahuts populaires. C'est l'occasion de tours pendables. On raconte à Leningrad que les noces d'Ivan Viy Petrovitch et d'Anastasia Medvedev ont duré dix ans. Elles n'auraient cessé que lorsque tous les convives furent morts d'ivresse.

Les fêtes religieuses rythment les saisons. Le Ramadan dans les Royaumes Mèdes, l'Eclosion d'Irminsul en Saxe, ou la Fête de la Vierge Noire en Al Andaluz, sont l'occasion de grandes réjouissances. Les fêtes laïques ne sont pas en reste : le Carnaval de Venise, le Mardi-Gras à Métro, la Fête du Danube en Autriche, sont autant de grandes manifestations populaires. On perce les tonneaux, la bière de lichen coule à flots, les ribaudes dévoilent leurs appas, les rires résonnent à faire péter les murs, et des fêtards ivres morts dansent dans les rues jusqu'à la crevée de la nuit. « La joie contre la peur », encore une fois. Au Carnaval de Krunquerque, on construit un gigantesque char, le « Roi Horla », avec du torchis, des ordures et des ossements. Au terme du Carnaval, le Roi Horla est brûlé, symbolisant la victoire de l'homme sur le surnaturel.







Ville de Métro : les tags font office de talisman contre les horreurs de la Surface.

Les Arts :

On l'a vu, les millevaliens ne sont pas opposés au divertissement, bienvenu pour apaiser le stress d'une vie quotidienne oppressante. L'art n'est pas en reste dans ce domaine, apportant son lot d'évasion et d'émotions esthétiques. Dans les jours suivant C-Day, l'art retombe au degré zéro des préoccupations. Comment fait-il pour retrouver toute sa place au sein de la société ? Cela s'est fait en plusieurs étapes.

Réappropriation :

En 2230, Chalmand Le Brac expose « Les Noces de Guernica » de Picasso, tableau qu'il a trouvé dans les ruines du Louvre et dont il s'attribue la paternité. Il fut bien en peine de reproduire de nouveaux chefs d'oeuvre quand on lui en demanda...

Fréquence courte

Pendant 5 ans, Piotr Scizclak animait depuis sa cabane la station « Radio Frondaisons », de 17H à 19H. Ils étaient des dizaines à écouter sur leurs CB les calembours et les anecdotes pittoresques de Piotr (généralement des ragots sur les habitants de son village). Mais l'épisode de Radio Frondaisons le plus drôle fut certainement le dernier, lorsque Piotr fut dévoré en direct par un ours arboricole...

Détournement :

Les premiers artistes de Millevaux furent souvent des imposteurs, détournant des reliques de l'Age d'Or à leur propre profit. Avec parfois un manque total de jugement artistique, comme Ettore le Décrépi, qui restaure un kiosque à journaux, le renomme « Antre de Neptune » et le vend à prix d'or aux prélats florentins.

Assemblage :

Ainsi les reliques, aussi anodines soient-elles, sont le matériau favori des premiers artistes. En témoigne cet « Horla surgi des eaux », toujours exposé à l'Académie de Vienne et entièrement fabriqué à partir de sacs de supermarché.

Le retour aux arts premiers :



La Vénus d'Ecorce. Auteur inconnu. Ante-Bucarest, vers 2250

Mais la véritable révolution artistique n'a pas lieu dans l'antichambre des rois mais parmi la plèbe, en plein cœur de la forêt primale.
'art s'y fait instinctif, dépouillé des références de l'Age d'Or.
On utilise les matériaux et les techniques les plus simples. Cet art vise tout d'abord à représenter le monde, voire à le fixer dans la mémoire, manière de lutter contre le Syndrome de l'Oubli. C'est un art brut, sauvage, tourné vers les choses du quotidien et vers les esprits animaux.

L'art partout :

« Rien ne nous appartient, alors tout nous appartient », dit l'adage. L'art millevalien ne saurait s'imposer de contrainte ou de territoire. On couvre les murs de graffitis, on écrit sur les arbres, on dessine sur les vitres, on démonte les vestiges pour faire des sculptures. L'artiste se rebelle contre la propriété, contre le droit d'auteur, contre toute forme de censure. Chacun peut créer, modifier les œuvres des autres ou les détruire si en cela il pense faire acte de création. Poèmes pornographiques, fresques sanglantes, statues schizophrènes. L'art à Millevaux ne saurait s'imposer de limite.

L'art est aussi force de lutte contre l'environnement. En détournant la forêt, en la prenant pour support de ses œuvres, l'artiste dit non à l'esclavage de l'homme par la nature. Il reprend le territoire aux bêtes et exorcise sa peur.

Mais le support essentiel de l'art millevalien, c'est le corps humain. Scarifications tribales, tatouages et sarcomantie (cf chapitre Sociétés Secrètes) recouvrent ou déforment les chairs. On porte des trophées de chasse à la ceinture, des pointes en os ou en bois sur le visage, des porte-clefs Pikachu dans les narines. On se recouvre de peinture et de sang, on se fait teindre les dents et les ongles. Certains cultivent même des lichens sur leur peau, dont ils régulent la croissance pour obtenir des motifs. L'art corporel permet d'affirmer son identité dans un monde qui en manque cruellement. Son identité et son appartenance à une caste. L'art corporel porte votre mémoire. L'art corporel vous embellit, ou vous rend plus effrayant. C'est ce qui vous différencie d'un animal.

Le retour à l'art académique :

Si dans les tribus et les populations nomades, les arts premiers prédominent, certains microcosmes sont en pleine Renaissance. Ainsi, dans les cours des princes et des prélats, en Florence, en Al-Andaluz ou à Vienne, il n'est plus question de totems ou de peintures rupestres depuis longtemps. De nouveaux Michel-Ange, de nouveaux Da Vinci entrent sur scène. Ainsi, le grand sculpteur réaliste Ottavio Primavera, avec son « Sangleloup Impérial » qui trône sur une grande place à Rome, où le peintre néo-pollockien Vernberg le Défroqué et sa série de tableaux abstraits : « Angoisses n° zéro ».

L'art sans technologie :

Des graveurs d'écorce aux néo-pollockiens, une constante demeure : L'absence de technologie. Les reliques sont réservées à des usages plus pragmatiques que l'art. On peut noter quelques exceptions, telles que le film d'Otto Wladkin das Faust, « l'Arche de Loreleï », première œuvre cinématographique de l'Ere Forestière, diffusée en 2370 à la Cour d'Autriche.

La musique :

La musique reste l'un des arts les plus appréciés à Millevaux, car elle propose une satisfaction immédiate, se passe de référence culturelle et est à la portée de tout le monde.

Les instruments de musique sont encore d'un style très tribal. Tambours pour la fête et cors pour la guerre. Chaque village dispose de son orchestre de tam-tams et de djembés, qui sont à l'honneur lors des fêtes saisonnières. Chacun danse alors jusqu'au bout de la nuit au rythme épileptique des percussions, gorgé de drogues chamaniques, au bord de la transe.Au-delà de cette musique festive et mystique, de plus en plus tentent une approche plus esthétique, élaborent de nouveaux instruments, ou découvrent l'usage d'instruments-reliques. Didgeridoo, accordéon, sons métalliques et cordes biscornues se joignent pour composer des mélodies jamais entendues dans l'Age d'Or.

Et pour cause... Difficile de s'inspirer de la musique du passé quand il n'en demeure ni disques à écouter, ni partitions...

Le Dernier Groupe de Rock du Monde

C'est ainsi que se présentent les Saxons du groupe « Irréversible ». Ils sont en effet les derniers à disposer de guitares électriques et d'amplis en état de marche et d'un générateur à technologie éternelle qui leur fournira encore du jus pour des années. A bord de leurs trois camions blindés, ils sillonnent les Voies Déchues, en éternelle tournée dans toute l'Europe. « Irréversible » prétend que tous ses tubes sont inédits, mais en réalité, ils font surtout des reprises des Melvins, des Sex Pistols et de Neurosis. Leurs gigantesques concerts en plein air rencontrent un succès monstrueux. Certes, ils jouent bien, mais surtout leur musique ranime le souvenir atavique d'une époque révolue, où le rock électrifié et des milliards d'autres merveilles étaient à la portée de tout le monde. « Irréversible » tient à sa réputation de dernier groupe de rock du monde.

Et d'ailleurs, ils assassinent tout ceux qui possèdent des guitares électriques...

SOCIETES SECRETES

Après avoir évoqué tous les aspects officiels de la civilisation en Ere Forestière, abordons maintenant des phénomènes plus souterrains. Le Syndrome de l'Oubli et la faible densité ont facilité la culture du secret dès les premiers jours post-C Day. Si bien qu'aujourd'hui, toute une partie de la société est absorbée par des activités occultes. Nombreuses sont ces sociétés secrètes qui œuvrent en marge de la communauté, ou en son sein, clandestinement. Leurs actions ont une portée décisive dans l'Histoire.

La Caste des Veilleurs

Initialement formée par un cercle druidique de Haute Bretagne vers 2300, c'est une organisation secrète à l'échelle de l'Europe. Son but est simple : neutraliser les Horlas, avec un focus sur Le Bouc Noir des Forêts et ses Mille Chevreaux, puisque c'est l'entité la plus présente et la plus active.

La Caste des Veilleurs fut d'abord officielle. Ses fondateurs pensaient qu'il fallait révéler au peuple la vérité sur les Horlas, et les fédérer dans la lutte séculaire contre ce mal. Mais ça ne leur porta pas chance. Ils se heurtèrent à l'hostilité des incrédules, du clergé catholique et de nombreuses sectes affiliées aux Horlas.

En 2310, de mystérieux tueurs asiatiques exécutent Carl Théodéric, le fondateur de la Caste. Un an plus tard, 15 veilleurs sont brûlés vifs dans le tumulus où ils se réunissaient. L'Archevêque de Relents en condamne 20 autres à mort pour hérésie.

Depuis ces sinistres événements, la Caste des Veilleurs a fait croire à sa disparition pour mieux œuvrer dans l'ombre. Pour recruter, elle identifie les personnes qui ont été confrontées aux Horlas et s'assure de leur droiture avant de les contacter. Les Veilleurs se reconnaissent entre eux par le motif d'un œil qu'ils se font graver au fer rouge sur la peau. La tâche des Veilleurs est une mission ingrate et périlleuse, réservée aux héros ou aux inconscients. Aujourd'hui, elle compte moins de deux mille membres à travers l'Europe. Cette société conserve et utilise des savoirs occultes dans sa lutte inégale contre les Entités Mythologiques. Elle regroupe également toutes les compétences technologiques et alchimiques possibles et mène une active recherche archéologique, afin de découvrir les causes de C-Day. Si la Caste des Veilleurs travaille en priorité à trouver les moyens d'endiguer le phénomène Millevaux, elle s'attelle également à éradiquer l'idolâtrie Horla parmi les humains, effectuant des raids contre les cultes qui vénèrent le Bouc Noir ou d'autres entités.



La Caste des Nettoyeurs :

Fondée par Nihil Pied-Bot en 2391, cette secte est une émanation radicale de la Chapelle de l'Expiation. Elle professe que Millevaux est une punition pour le péché originel des humains et les humains doivent périr pour guérir le monde. Vêtus de robes noires et armés de faux, ils écument à cheval les galeries de Métro, massacrant les pauvres et les malades. Ils sont d'abord appuyés par les notables de la ville qui voient d'un bon œil ce grand ménage. Mais Pied-Bot a de la suite dans les idées : "C'est pas parce qu'on commence par dératiser la cave qu'on va pas ensuite passer au grenier".

Les notables finissent par comprendre qu'ils y passeront à leur tour. Ils payent Verner Batignolles, l'un des Nettoyeurs, pour assassiner Pied-Bot. La Caste est alors dissoute.

Cependant, la plupart des Nettoyeurs ont survécu. Certains ont oublié qu'ils ont un jour appartenu à cette secte, et ont repris une vie normale, sous une nouvelle identité. Mais certains se souviennent. Et n'ont pas reculé. Parmi eux, certains partent à travers les Terres Franques, pour traquer Verner Batignolles et venger par sa mort l'assassinat de Pied-Bot. Ces traqueurs se sont tous mutilés volontairement et portent un pied-bot, en mémoire de leur maître. C'est par exemple le cas d'Hadjo-Lazari (cf. nouvelle d'intro de Société & Civilisation). Ils savent juste que Verner s'appelle maintenant le Balafré. Le Syndrome de l'Oubli ne leur rend pas la tâche facile.
L'autre partie des Nettoyeurs œuvre à faire renaître la Caste et embauche les pires mercenaires, enragés et possédés du pays.



Les Traqueurs :



Suite à l'indépendance de Mars en 2383, les colons Neandertal de Mars se sont retrouvé supérieurs en nombre aux colons homo sapiens et ont entrepris de les exterminer. Certains humains ont réussi à s'échapper à bord de navettes interplanétaires. Une partie de ces réfugiés a échoué sur Millevaux.

Ces exilés, ayant eu un aperçu de la culture Neandertal dans sa version la plus extrême, ne conçoivent pas que cette race humanoïde soit composée d'autre chose que de bouchers sanguinaires. Ils ont formé des autochtones de Millevaux. Ensemble, ils ont fondé la caste des Traqueurs.

Cette société secrète, si elle comporte de faibles effectifs, a en revanche des ramifications dans toute l'Europe. Son but est de donner la chasse aux Neandertal autochtones et de les éradiquer jusqu'au dernier. C'est une mission quasiment suicidaire, eu égard au pouvoir de ceux qu'ils appellent « Les Usurpateurs ». C'est aussi une gageure, vu le secret qui règne autour de ces humanoïdes, la parfaite étanchéité de leurs organisations clandestines, et leur ressemblance aux humains.



Les Ecorcheurs :

De nombreuses bandes de pillards écument Millevaux et y commettent les plus terribles exactions. Leurs cibles principales sont les caravanes qui empruntent les Voies Déchues (i.e. anciennes autoroutes) et les villes et villages mal protégés. La faiblesse des hiérarchies civiles (particulièrement dans les Terres Franques) leur garantit une certaine impunité... Jusqu'au jour où certains hommes libres décident de ne plus se laisser faire et fondent des milices.

Quand les écorcheurs ont accumulé assez de butin, ils peuvent dissoudre leur bande et partir à l'aventure chacun de leur côté ou s'établir en ville comme d'honnêtes citoyens. Nombreux sont les notables dans les grandes cités qui ont un passé de pillard. Et la plupart ont oublié cette violente étape de leur vie…

Parmi les victimes de pillage, se forment des milices armées, qui se chargent de traquer leurs anciens bourreaux. Il s'agit parfois d'une véritable course contre la montre avec le Syndrome de l'Oubli. Certains assassinent des écorcheurs repentis qui ne comprendront jamais pourquoi ils sont morts, d'autres finissent par oublier leur quête première et se faire pillards à leur tour.

La bande d'écorcheurs la plus redoutée est celle de l'Homme qui Rit, un personnage sanguinaire qui a la bouche découpée d'une oreille à l'autre dans un rictus hideux. Elle écume la Beauce, le Massif Central et les contreforts de Métro sans rencontrer de résistance efficace. Leur ancien chef se nommait Attila, un nain aussi féroce que brutal. Celui-ci a disparu au cours d'une attaque. On ignore ce qu'il est advenu de lui. (cf. le cadre de campagne « Les Morts-Plateaux).



Les Adorateurs des Horlas :

Certaines tribus vénèrent des Entités Mythologiques et organisent fréquemment des rituels en vue d'accroître leur puissance. On note par exemple un culte rendu aux démons des Volcans d'Auvergne (certains se sont réveillés depuis 2200).

Certains de ses cultes, tels que la Confrérie Putride, ont des ramifications internationales. D'autres, telles que la Mano Senestra à Barcelone ou la Loge Carmine à Venise, sont implantés jusqu'aux plus hautes sphères de la société.

La Caste des Veilleurs a fort à faire pour identifier ses cellules cultistes, bien dissimulées et présentes sous des formes multiples. Il est également rapide de faire la confusion avec d'autres sociétés secrètes, telles que les Voies Corax ou la Confrérie des Masques d'Or. Celles-ci sont composées d'humanoïdes, que l'ignorant aura tôt fait d'assimiler abusivement à des Horlas.

Les Sarcomants :

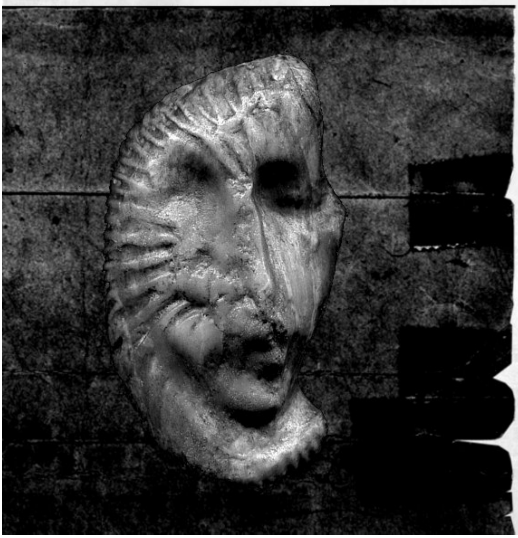


L'art de la sarcomantie a été inventé vers 2370 en Transylvanie par Seung Lan Qyi, un Birman qui s'était réfugié à Millevaux pour échapper à la police militaire chinoise. Apothicaire émérite, il a élaboré le liquide sarcomantique à partir d'un mélange de sèves et de sucs digestifs issus de la faune et de la flore millevalienne. Ce liquide a la capacité de rendre l'épiderme extrêmement malléable. Seung Lan Qyi a commencé par l'expérimenter sur son propre corps, puis a fondé une véritable caste vouée à cette pratique. Les sarcomants ont une vision pervertie de l'intégrité physique. Pour eux, la chair qui recouvre un squelette humain n'est qu'un matériau d'expériences. Les sarcomants travaillent toujours avec gants de métal et foulards, et manipulent la chair grâce à de longues baguettes. Ils se font payer pour des travaux de chirurgie esthétique, des tatouages (en fait, des replis de peau « artistiques »), ou des tâches de bourreau. Certains font appel aux sarcomants pour se faire façonner un nouveau visage, dans le but de se faire oublier, ou d'usurper une identité. Leur abomination la plus connue est le Supplice du Double Visage. Il consiste à étendre la peau du visage d'un supplicié jusqu'à en doubler sa surface. Ensuite, le visage est replié sur lui même. La victime semble porter en permanence une atroce cagoule de peau. On voit ses yeux à travers des trous dans la chair, sa bouche est à l'intérieur d'une autre bouche, et ainsi pour son nez et ses oreilles. La peau est si tendue que les gencives sont apparentes, et les yeux paraissent plus gros.

Les sarcomants ne sont affiliés à aucun courant religieux, mais semblent adopter une doctrine mystique liée à leur discipline. Manipuler sa propre chair et celle des autres, au mépris de la douleur et de la pitié, leur permettrait de se rapprocher de l'extase révélatrice des réalités du monde. Certains sarcomants sont attirés par les cultes Horlas. Ils verraient dans la magie noire le moyen d'étendre leur science de la chair, et c'est pourquoi on les rencontre parfois lors de sabbats ou de messes noires.

La caste a pignon sur rue dans plusieurs États (ainsi, à Rome, à Ante-Bucarest, à Varsovie) mais propose le plus souvent ses services de façon clandestine, par crainte des émeutes. En effet, l'art sarcomantique, sans doute trop avant-gardiste, a tendance à provoquer l'émoi des populations... La reine d'Espagne, Alexandra la Catholique, a ainsi recours en secret à leurs services pour des travaux de chirurgie esthétique.

Certains sarcomants louent leurs services comme mercenaires, et se battent avec un système de pompe qui projette du liquide sarcomantique sous pression. Effet garanti !



Apogée artistique,
ou perversion totale ?
Difficile de juger
la philosophie sarcomantique,
d'autant plus que tous n'en ont
pas la même vision
au sein de la Caste.

CONCLUSION DU CHAPITRE « Sociétés & Civilisation »

Aussi amputée soit-elle après le désastre de C-Day, l'humanité à Millevaux n'a pas pour autant dit son dernier mot. Et aussi post-apocalyptique que soit la situation, une nouvelle civilisation a pris forme au cours de l'Ere Forestière, où se côtoient anarchie primitive et renaissance sociétale.

Millevaux accueille une population certes réduite et amoindrie, mais plus vivace que jamais.

« Regarde-moi danser, je ne suis pas encore mort ». Voilà ce que l'humanité pourrait dire aux Horlas.

Oui, ces hommes ne sont pas encore morts. Ils naissent et vivent dans les brumes du Syndrome de l'Oubli, ils se rebâtissent une technologie sur la carcasse des reliques à peine refroidies, ils interrogent la création dans un bouillonnement religieux, ils se construisent une culture commune pour mieux la détruire, et la reconstruire.

Ils s'aiment, ils s'entre-tuent, ils conspirent, ils espèrent.

Ils ne veulent pas disparaître sans raison.

Pas tout de suite. Pas maintenant.

Remerciements

Merci d'avoir acquis mon livre !

Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer. Dans une plus large mesure, je suis à votre service.

Si vous avez aimé ou si vous avez détesté, n'hésitez pas à faire un retour de lecture public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.

Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mon étude du processus créatif, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider : http://outsider.rolepod.net/millevaux/

Outsider connaît une mise à jour tous les dimanches. Encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook, google +, twitter et rolistes.org



Thomas Munier, bibliographie, ludographie

http://outsider.rolepod.net/

Jeu de rôle, aides de jeu :
Musiques Sombres pour Jeux de Rôle
Plus de cent chroniques musicales pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances .

S'échapper des Faubourgs
Un cauchemar de poche en 40 pages hallucinées.

Romans :
La Guerre en Silence
Un folklore urbain déguisé en histoire d'amour déguisée en thriller conspirationniste. Qui orchestre la Guerre en Silence ?

Hors de la Chair
Une trilogie de terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.

Recueil de nouvelles :
Glossôs
Science-fiction rurale et légendes urbaines, des champs de blé et des trains qui n'arrivent jamais à destination, un canevas de feux de paille.

A paraître :
Atlas
Voyage halluciné dans l'Europe de Millevaux, 100 % descriptif, 0% technique, théâtres de jeu pour Inflorenza et Millevaux Sombre.

Putride 1 & 2
Le fanzine consacré à Millevaux. Avec une douzaine de mini-scénarios.

Marins de Bretagne
Un jeu de conte et de rôle dans une Bretagne imaginaire.

SALUTATION AUX ARTISTES

Les photographies d'Hervé Lemarquis et de Claire Munier sont reproduites avec leurs aimable autorisation.

Images sous licence Creative Commons BY-NC (galeries sur flickr.com) :
_; ~eremos; 1D110; abyreedd; adam papam; Adrian.C; Ahron de Leeuw; Al-fresco; ale triskele; alfarman; angela7dreams; artbychrysty; artifex textures; astrid photography; blue mariena; bogdgmx Dan; borkanoid; bramblejungle; brian hefele; British Library; brizzle born and bred; brother magneto; bslavinator; bukutgirl; Camera Obscura; caramdir; cayusa; CEBimagery.com; Celeste; chaoticmind75; chiaralily; chrisrico; cleanzor; coal miki; Crashmaster 007; daintytime ; Danil Kazakov; darwin bell; dave_iam; Denis Gerbeckx; Devin Paula & Victoria; DG Jones; dru; dsevilla; dystopos; erbephoto; eric gjerde; erigone; Euan; F Eatherington; fouquier; goldmember@gmail.com; Gordana AM; green.thumbs; gsgeorge; happeningfish; Hayim Shtayer; heart windows heart; He02035; hfmsantos; hi-fiction; iboy daniel; incognita nom de plume; industriarts; ingridtaylar; instant fun; irisb477; Jasmin Cormier; jaxson dallas; Jean de Court; JIGGS IMAGE; JMVerco; joe edwards; Joe Sistah; Johannes Lundberg; Jovike; joy of the mundane; jule berlin; kayley young; Ken-Ichi; kgirl; kotomi; kpauli; Kristin&Adam; laajala; la corso; lakewentworth; Larah Mac Elroy; lee summers; lost in anywhere; lukinosity; maniacyak; MarcGbx; Mark Berry; Mark Hauer; Martin LaBar; martinak15; materijafolle; maxime wojtczak; Melissa Maple; metabolic superspike; mgjefferies; michel de graaf; Midnight digital; Mike Neilson; mingjumking; Mini 500; miss loisy; mistoacrilico; more good foundation; morg and ry; Motion Blur Studios; mouldfish; nandadevieast; Omega-x; Ottoman42; pareerica; paulio geordio; perosha; playing with brushes; pennydogaccessories; peregrine blue; Peter Edin; Project 404; Pro–Zak; puzzler 4879; quasimondo; ralphrepo; Raytech_98; redfishing boat mick 0; road less trvled; robert sonart; Roberto Rizzato; ross heutmaker; rubyblossom; Seth Nelson; Sepperer Markus; seriykotik 1970; skippy13; Smotch; snowfikfan; Sophie.; stian olsen; suzanna; swamibu; Tangent artifact here sometimes; Teseum; the girl who tamed the tiger; the howl84; Theo Junior; Thomas Hawk; thorinside; thorius; Travis S; Tunnel Bug; Ugardener; ultraBobban; United States Marine Corps Official Page; urban don; vaula; veronica belmont; victor nuno; Wellsandlaurence; withrow; WSK_2005; xerones; yananine; Yureiko

Crédits Images Wikipedia Commons :

Atilla_Aquileiát_ostromolja; Battle of Muret; Biblia_escurialense; F13r-aberdeen; giro; La Bataille d'Auray; Michel Wal; mutatis mutandis; Rama

Crédits Images du Domaine Public :

Joachim S Muller; La Bête de la Mer; Nicholas Hilliard

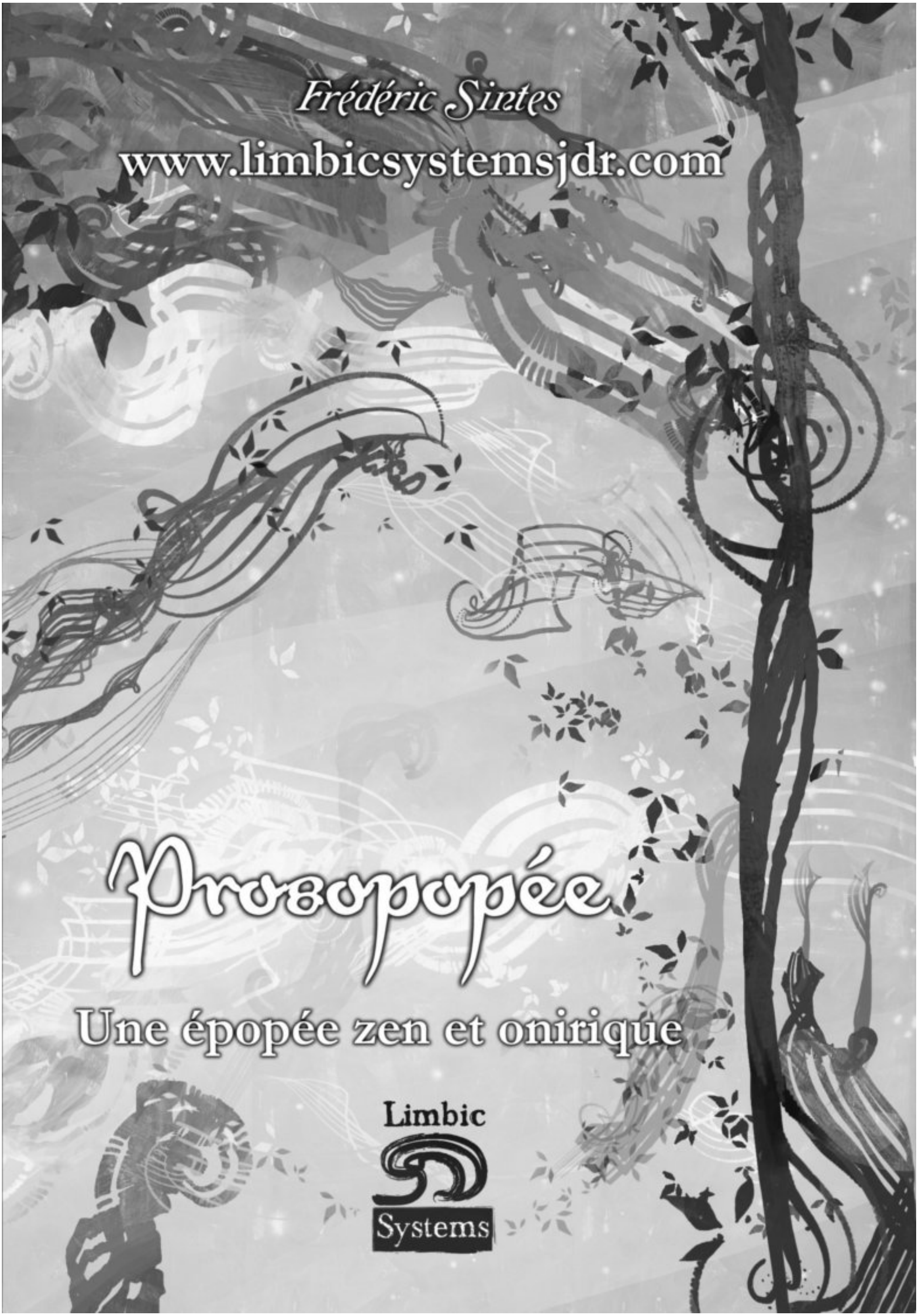
Crédits Images Creative Commons :

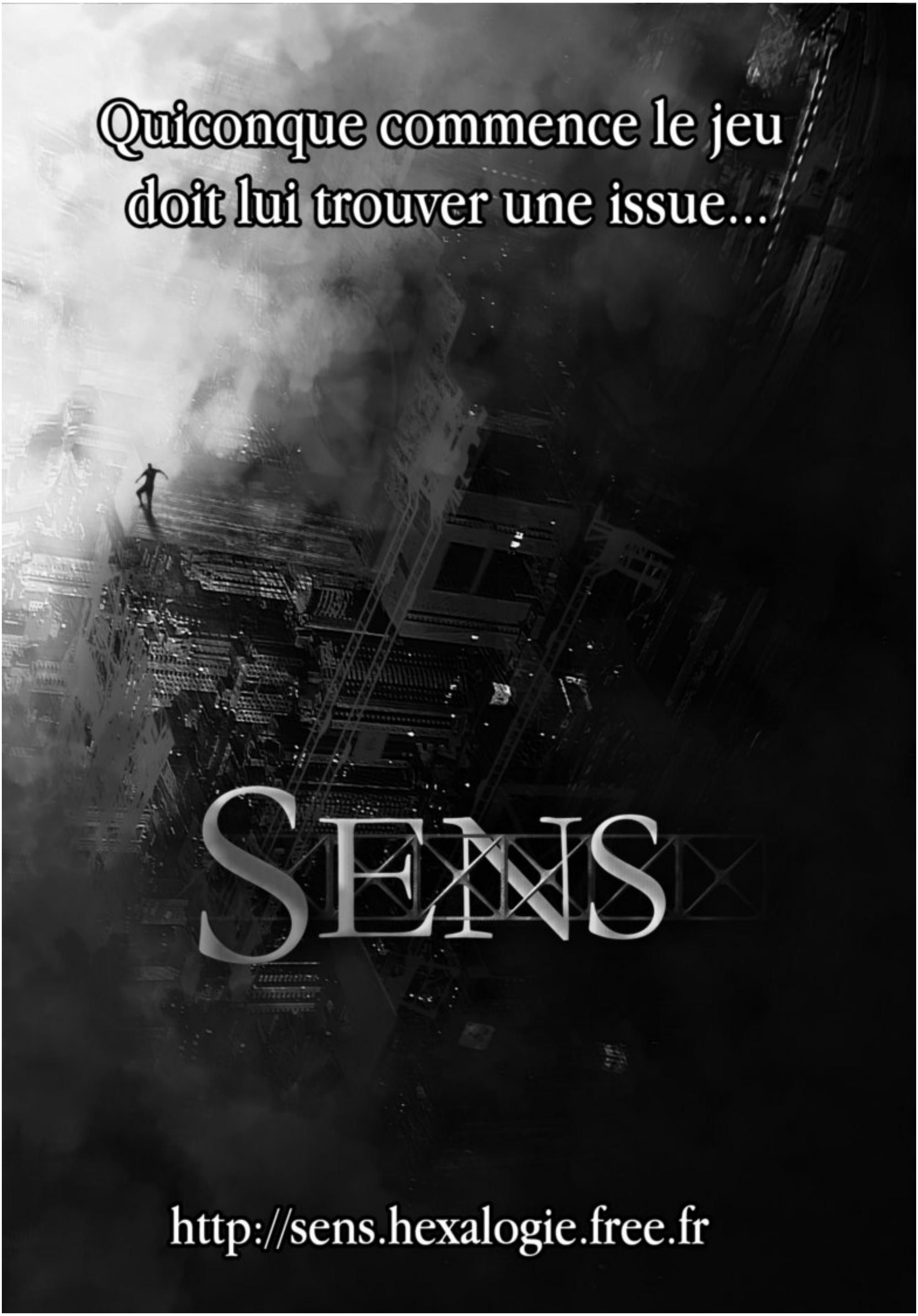
Greenpeace

Les images composites sont des assemblages de Thomas Munier. Elles utilisent comme matériau de base des images en licence Créative Commons : Paternité / pas d'utilisation commerciale.

Si j'inclus des images composites dans mes publications, c'est avant tout mon texte que je commercialise. Pour respecter l'esprit de cette licence, je m'engage à ne pas commercialiser les images composites seules, sous forme de tirage ou de licence par exemple. Je ne distribue pas non plus ces images seules dans quelque réseau que ce soit, hormis quelques unes en basse résolution pour illustrer mon travail, et toujours en créditant les auteurs des images d'origine. Je peux aussi retirer les images du livre à la demande de son auteur.


JEU DE RÔLE HÉROÏQUE ET MYSTIQUE


Frédéric Sintes
www.limbicsystemsjdr.com
Prosopopée
Une épopée zen et onirique
Limbic
Systems


Quiconque commence le jeu
doit lui trouver une issue...
SENS
http://sens.hexalogie.free.fr